SEGA®

5大タイトル勢揃い!

METAL SLUG 6
メタルスラッグ6

FINAL MISSION! READY?

異なる性能を持った各キャラクター!
そして**衝撃の新キャラクター**が参戦!!

弾数をゼロにしない限り
ウェポンをストックし続けることが可能
「ウェポンストックシステム」

一定時間内に敵に
撃ち込み続けるとスコア倍率が上がる
「ラッシュブラスターシステム」

SNK PLAYMORE

10th Anniversary

HOTな戦いが待っている!!

最凶最悪の恐怖…

THE HOUSE OF THE DEAD 4
ザ ハウス オブ ザ デッド 4

日本全国に
悪寒が走る!!
謎のCM
放映中。
急げ! ▶ home page
http://hod4.sega.jp/

圧倒的な数のゾンビが最悪の恐怖と共に襲いかかる!!

今にも画面から飛び出すかと思うほどの超リアルなゾンビ達が圧倒的な数で迫り来る!
あなたはこのかつてない恐怖感に耐えることができるか?

フルオートマシンガンで大量のゾンビをなぎ倒せ!!

我が身を守る強力な武器「フルオートマシンガン」を使って、
次々に襲いかかる大量のゾンビ達を撃ちまくれ!
密集しているゾンビ達はサブウェポンの手榴弾で一掃だ!

62インチワイドモニターの
大迫力画面!!

雀荘モードをはじめ、新要素盛りだくさん!!

公式ホームページ http://www.sega-mj.com/

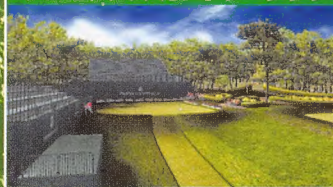
新たに2コースを追加して新バージョンが登場!!

セガゴルフクラブ バージョン2006 ネクストツアーズ

PHOENIX COUNTRY CLUB
Bali Hai GOLF CLUB

ST ANDREWS LINKS

公式ホームページ http://sega-golfclub.com/

宮崎県の国内屈指の名門コース
フェニックス カントリークラブ

ラスベガスの高級リゾートコース
バリハイ ゴルフクラブ

セガAMユーザーサポートe-mail: AMusersupport@soj.sega.co.jp SEGA OFFICIAL WEB SITE: http://sega.jp/

THE iDOLM@STER アイドルマスター™

みんなドラマCDは聴いてくれた?

「ドラマCD　アイドルマスター Scene.01　～萩原雪歩&菊地真編～」

第一巻 好評発売中 品番:FCCG-0001　価格:3150円(税込)

本編あらすじ

ある日７６５プロにちょっと気弱な萩原雪歩とダンスが大好きでボーイッシュな菊地真が新たに加わる事になる。色々と厳しいレッスンに耐えながら、お互い励ましあっていた時にチャンス到来！しかし、真は前座で歌うが誰にも聞いてもらえず挫折感を味わう。その時、あずさから励まされ、ある行動を起こす。雪歩はオーディションを受けるが、緊張のあまり何も出来ずに審査員から帰れと言われる始末。そのままアイドルを辞めようと、実家に引き籠もるが、春香からメールが届く。メールの内容を読んだ時、雪歩が取った行動とは？そして真は！？

本編の他にボーナストラック「もしも雪歩がエレベーターガールだったら」「もしも真が画家だったら」の二編を特別収録。

「ドラマCD　アイドルマスター Scene.02　～如月千早&高槻やよい編～」

第二巻 好評発売中 品番:FCCG-0002　価格:3150円(税込)

本編あらすじ

歌うことを生きがいにする千早、そして貧しい家族のために一生懸命がんばるやよい。そんな２人が、７６５プロダクションの新人アイドルとしてデビューすることになった。そして、２人のレッスン初日。春香をはじめ、７６５プロの先輩アイドルの揃い踏みで緊張するやよい。あずさの歌に憧れている千早も同じレッスンスタジオでレッスンを受けられることに感動している。その後、２人の今後の活動予定が決定。千早は抜群の歌唱力を生かしソロで活動、やよいは持ち前の明るさを生かし3人グループユニットで活動することに。千早、そしてやよいはオーディションに合格し、無事にトップアイドルへの第一歩を踏み出すことができるのだろうか？

本編の他にボーナストラック「もしも千早が寿司職人だったら」「もしもやよいが大会社の社長だったら」の二編を特別収録。

発売予定日(第三巻、第四巻、第五巻、第六巻)

第三巻　ドラマCD　アイドルマスター Scene.03　～天海春香&秋月律子&水瀬伊織編～
品番:FCCG-0003　価格:3150円(税込)
2006年3月24日発売予定

第四巻　ドラマCD　アイドルマスター Scene.04　～三浦あずさ&双海亜美・真美編～
品番:FCCG-0004　価格:3150円(税込)
2006年4月21日発売予定

第五巻　ドラマCD　アイドルマスター　Scene.05
2006年5月発売予定

第六巻　ドラマCD　アイドルマスター　Scene.06
2006年6月発売予定

キャスト　落合祐里香／中村繪里子／たかはし智秋
釘宮理恵／今井麻美／若林直美／仁後真耶子
平田宏美／下田麻美　他

発売元・販売元:株式会社フロンティアワークス　販売協力:ジェネオン エンタテインメント株式会社

通販お申込み方法

郵便局の窓口で郵便振替用紙をもらい、下記の必要事項をご記入の上、料金をお振込み下さい。

①口座番号:00130-9-129567　②加入者名:メディア通販
③金額:(お申込の税込価格+送料600円)×お申込み枚数 (ただし同じ商品を同時に複数お申込の場合、送料は一律600円になります。)
④通信欄:お申込み作品名・商品名・巻数×枚数、ご覧のメディア名をご記入下さい。
⑤払込人住所氏名:お客様のお名前(フリガナ)、ご住所、お電話番号、年齢

お問合せ先　メディア通販(フロンティアワークス) 03-3973-3332 (土・日・祝日を除く月～金10時～17時) ※電話番号のお間違えには十分ご注意下さい。

＊払込票兼受領証は、商品がお手元に届くまで大切に保管しておいて下さい。＊払込金額はお間違えのないようにお願い致します。小額の場合、ご返金致しかねます。＊商品の在庫状況により、お手元に届くまで多少のお時間がかかる場合がございます。品切れの際は返金させて頂きます。ご了承下さい。＊不明な点がございましたらお問合せください。

緊急告知　アイドルマスターが遂にWebラジオでもデビュー決定!!詳細は次号で明らかに!?

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

アルカディア

2006年4月号(No.71)

http://www.arcadiamagazine.com/

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555(代表)

表紙の裏

『WAR of the GRAIL
　　　　　　—ウォー オブ ザ グレイル—』
カプコンから久しぶりに完全新作がリリースされる。その顔になるであろう、主役級のアーサーとアテナ。彼らがどんな戦い方をするのだろうか？ 今から稼働が待ち遠しい!!(記事は18ページより)

タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio(福島トオル)

掲載ゲームタイトル

連載記事

AOU2006
アミューズメント・エキスポ 潜入調査報告書

人気作の続編だけでなく、新しい面白さを追求

今回のAOUショーに出展されたビデオゲームは30作（2月17日時点で発売中のものは除く）。昨年の同ショーよりもわずかに少ないこととなった。しかし、出展数が少なくなったとはいえ、そのラインナップはそうそうたるもの。

コナミはライトユーザーから圧倒的な支持を受けていた『DDR』の最新作を3年ぶりに展示。さらに目を引いたのが『投球王国ガシャーン』。だれにでも楽しめるルールが好評を博していた。

セガは『VF5』、『VS4 Ver.2006』といった続編ものから、『タッチでズノー』などライトユーザー向けタイトルも抜かりなく発表。

そのほかのメーカーも人気作の続編はもちろんだが、意欲的に新しい作品を出展していた。

AOU2006 ビデオゲーム出展作一覧

出展ブース	タイトル	ジャンル	発売時期	掲載ページ
AMI	ピンクスゥイーツ ～鋳薔薇それから～	縦スクロールシューティング	初夏予定	9
エイブルコーポレーション	くるくるカメレオン	パズル	3月9日予定	9
	三国志遊記	テーブル	未定	9
カプコン	WAR of the GRAIL	対戦アクション	未定	18
コナミ	麻雀格闘倶楽部5	オンライン対戦麻雀ゲーム	3月予定	7
	beatmania II DX13 DistorteD	DJシミュレーションゲーム	3月予定	44
	pop'n music 14 FEVER！	音楽シミュレーションゲーム	5月予定	7
	投球王国ガシャーン	体感型ビデオゲーム	3月予定	7
	WORLD SOCCER Winning Eleven 2006 ARCADE CHAMPIONSHIP	オンラインサッカーゲーム	5月予定	7
	DanceDanceRevolution SuperNOVA	ダンスシミュレーションゲーム	夏予定	7
	ゲーセン留学　※タイトル名は仮称です	エデュテインメントゲーム	未定	7
	Cooper's9	ガンシューティング	未定	7
セガ	Virtua Fighter5	3DCG格闘	未定	16
	Virtua Striker 4 Ver.2006	サッカー	5月予定	8
	頭脳能力向上マシーン タッチでズノー —楽しくチェック？それともバトル!?—	パズル	夏予定	8
	三国志大戦2	リアルタイムカード対戦	未定	129
	AFTER BURNER CLIMAX	フライトシューティング	未定	8
	THE HOUSE OF THE DEAD4 SPECIAL	ホラーガンシューティングアトラクション	未定	8
	トリガーハート エグゼリカ TRIGGERHEART EXELICA	縦スクロールシューティング	2006年予定	8
タイトー	式神の城III	縦スクロールシューティング	2月下旬予定	67
	HALF-LIFE 2 SURVIVOR	FPS（1人称シューティング）	2006年6月予定	9
	THE FAST AND THE FURIOUS SUPER BIKES	オートバイレース	未定	9
	BIG BUCK HUNTER Pro	ガンシューティング	未定	9
	CHASE H.Q ナンシーより緊急連絡	カーアクション	未定	9
ナムコ	タイムクライシス4	ガンシューティング	6月予定	34
	ソウルキャリバーIII ARCADE EDITION	剣劇対戦アクション	春予定	22
	太鼓の達人8	和の心ゲーム	3月中旬予定	134
バンプレスト	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II	チームバトルアクション	夏予定	10
	キン肉マン マッスルグランプリ	対戦格闘	3月予定	96
	クイズ機動戦士ガンダム 問・戦士	クイズ	4月予定	136

コナミ

今回のコナミブースの特徴は“バラエティの豊かさ”。『麻雀格闘倶楽部』『Pop'n Music』など、既存の人気シリーズの続編に加え、コンシューマーの人気作『ウィニングイレブン』のアーケードへのコンバート、そして隠し玉ともいえる語学ゲーム『ゲーセン留学（仮称）』など、多岐なジャンルに渡った展開が好評を博していた。往年の名シリーズでもある『DDR』が復活したのも、ファンにとっては見逃せないポイントだ。

麻雀格闘倶楽部５

ゲームセンターを仮想雀荘へと変容させた立役者もついに第５弾！　三人打ち麻雀などの新システムに注目せよ！

トッププロと一般参加者の対局を解説するプロ雀士の方々。でも会場の男性陣は、女流雀士のチャイナドレスに興味が……（笑）。

ゲーセン留学 ※タイトル名は仮称です

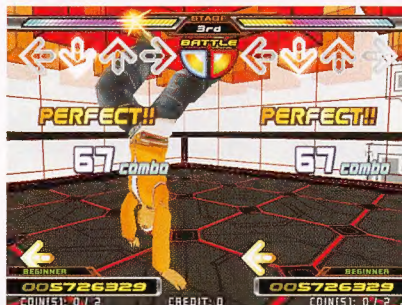
語学スクールNOVAと提携した語学バラエティゲームがアーケードに登場！　いろいろなゲームで遊びながら英語がミニヨクツク！

pop'n music 14 FEVER！

第14作となる『FEVER』は、その名の通りド派手でハイテンションな楽曲がズラリ。新曲は40曲オーバー!!

Cooper's9

アメコミを思わせるスタイリッシュなグラフィックが特徴的なガンシューティング。効果音や登場キャラクターが非常にユニークで思わず笑ってしまう場面も。二人同時プレイも可能だ。

DanceDanceRevolution SuperNOVA

3年ぶりに登場した『DDR』の新作は全世界ランキング対応！
新システムのBATTLEモードも対戦を盛り上げる！

WORLD SOCCER Winning Eleven 2006 ARCADE CHAMPIONSHIP

家庭用No.1サッカーゲーム（※週刊ファミ通調べ）がアーケードに登場。

液晶モニタ&小型筐体がイカス！　オンライン対応のマスターリーグで頂点を目指せ!!

投球王国ガシャーン

次々と現れるターゲットにボールを投げ付けよう！　これまでに無い、そう快感に満ちた新感覚ゲームだ。

セガ

昨今は大型筐体ゲームのイメージが強いセガだが、今回の出展作の中にはビデオゲームが多く見られ、シェアへの強い意欲が感じられた。特に実機出展となった『Virtua Fighter 5』は、その期待の内容もさることながら、先鋭的なシステム筐体が人々の注目を集めていた。

各種ゲームのネットワーク対応もさらに進化するようで、ユーザーへの新しいサービスが大いに期待できそうだ。

ゆうこりんが『タッチでズノー』に挑戦！

一般公開日（2月18日）のセガブースには、イメージキャラクターとして活躍中の「ゆうこりん」こと小倉優子さんが登場。ステージでは『タッチでズノー』に挑戦したが惜しくも敗れてしまった。ゆうこりんも「脳が鍛えられるんですよね。毎日やりたいです」とのこと。3月下旬にはセガ店舗にてイベントを開催する予定。そんなゆうこりんのグラビア＆イベント情報を152ページから特別掲載！　ファンならずとも必見だぞ!!

頭脳能力向上マシーン タッチでズノー ―楽しくチェック？それともバトル!?―

大画面で繰り広げられるミニゲームで、頭脳能力を測定！　一人プレイはもちろん、二人でも楽しめる要素が満載だ。

Virtua Striker 4 Ver.2006

ついに日本チームがカードで使用可能に!?　選手のAIもかなり修正されたようで、戦略が奥深くなりそうだ。

AFTER BURNER CLIMAX

今回も残念ながら、映像出典のみだった本作。しかし、都内でのロケテストも行なわれ着々と完成に近付いているのは間違い無い。期待して待とう。

THE HOUSE OF THE DEAD4 SPECIAL

『HOD4』の特別仕様で、100インチの大型スクリーンや回転するシートが遊園地アトラクションのような派手な演出を提供してくれる。

トリガーハート エグゼリカ

「ギャルゲーシュー」だろ？　と侮るなかれ。練り込まれたシステムは、実際にプレイすればその面白さに気付くはず。まずは1プレイだ！

美少女と戦闘機の融合!?　キャラクターのみならず、敵を掴んで投げたり盾にできる「アンカーショット」は『ZERO WING』を思い出す!?

タイトー

満を持して発表した『HALF-LIFE 2 SURVIVOR』は、PCゲームが本家であるFPSの常識を覆す専用大型筐体での実機出展となり、多くのファンを驚かせてくれた。

ビデオゲームでは、こちらも待望のプレイアブル出展となった『式神の城Ⅲ』が人気を集めており、ファンの期待の高さがうかがえた。

同ブース内で出展された海外製ゲームも、今後の市場展開が楽しみだ。

『HALF LIFE 2 SURVIVOR』は、タイトーブースの中に、さらに専用ブースが設けられていた。タイトーの力の入れようがうかがえる。

THE FAST AND THE FURIOUS SUPER BIKES

バイク型筐体にまたがり、車体を体で傾けて操作するバイクゲーム。一見するとかつてセガが発売した『ハングオン』のようだが、そのスピード感とゲーム内容の破天荒ぶりは相当なもの！ 素直に面白いといえる。調整次第では化けるかも⁉

HALF LIFE 2 SURVIVOR

2レバー＆2ペダルという特殊な筐体で、FPSの名作をアーケードに移植。最初は取っつきにくく感じるかも知れないが、慣れればかなり操作しやすくて病み付きになるはずだ。

CHASE H.Q. ナンシーより緊急連絡

往年のカーアクションが、TAITO Type Xで新たに登場することが発表された！

BIG BUCK HUNTER PRO

黙々と各種動物のハントが行なうガンシューティング。日本国内ではなく海外を意識したタイトルだ。

AMI

AMIブースにはエロカワイイを打ち出した『ピンクスゥイーツ～鋳薔薇それから～』のテーマソングが終始流れており、恒例となったコスプレイヤーと相まって道行く人が思わず足を止める独自の世界が作られていた（笑）。

同作の筐体には常にリピーターが絶えず、発売後の長期稼働に期待が持てた。

ピンクスゥイーツ ～鋳薔薇それから～

ケイブの人気作『鋳薔薇』にボスとして登場した娘たちが主役となる『鋳薔薇』の続編（外伝？）で、全編に女の子っぽいファンシーな演出が目立つ異色作。

ショットを撃たないと発生するシールドや、さらに撃たないでいると発動するタメ攻撃ローズ・クラッカーなど、活用が面白そうなシステムが多数見られた。

エイブルコーポレーション

ビッグタイトルとはいわないまでも、ライトユーザーからヘビーユーザーまでが簡単に楽しめる作品を毎回出展しているエイブルコーポレーション。今回もモチーフは「パズル」、「トランプ」と、その間口の広さは健在だ。

ネット麻雀ゲーム『闘龍門』の各種機能を充実させたバージョンアップ版も実機出展されており、今後も広いユーザー層への展開が期待できる。

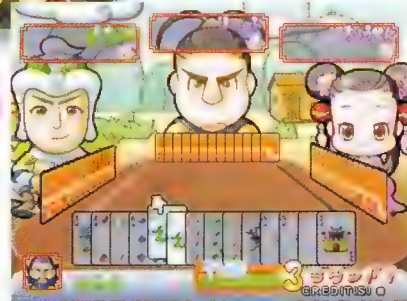
くるくるカメレオン

色とりどりのパネルが敷き詰められた舞台で展開する、陣取り型の対戦パズルゲーム。各プレイヤーは交互にパネルの色を選択し、陣地に隣接したその色のパネルを陣地として獲得できる。これを繰り返して、より多くのパネルを陣地にした方が勝ちだ。

分かりやすいシステムながら、どの色のパネルから獲得するのが一番効率的なのかを考えたり、キャラクターごとの必殺技をいつ使うかなど、奥の深い駆け引きも楽しめる。

三国志遊記

題材はトランプゲーム「大富豪」。三国志に登場する武将をデフォルメ化してプレイヤーキャラクターにしている。無論、大富豪のシステム部分も充実しており、カード交換や「革命」、「都落ち」による逆転劇など、人気のハウスルールが多数採用されている。

ダブルやトリプルで仕掛けた時などは、武将たちが愛嬌あるアクションを見せ、プレイを盛り上げてくれるぞ。

<ruby>新たなる運命<rt>デスティニー</rt></ruby>に立ち向かえ！

戦いの舞台は『DESTINY』へ さらにMSバトルは進化する！

機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II	
■メーカー	：バンプレスト
■ジャンル	：チームバトルアクション
■操作方法	：8方向レバー+4ボタン
■発 売 日	：2006年夏予定
■使用基板	：SYSTEM246/SYSTEM256（※）

※ SYSTEM246 の機能のみ使用

『SEED』をも上回る至高の戦いを体験せよ！

アーケードで大人気稼働中の『機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.』が、『SEED DESTINY』の世代へとその舞台を移す！ 今回は公開された一部の登場MS（モビルスーツ）の情報を中心に、本作の秘密をいち早く分析していくぞ！

シン・アスカ

STORY

――C.E.70……「血のバレンタインの悲劇」によって本格的な武力衝突へ発展したザフト・地球連合の戦いは熾烈を極め、多大な犠牲を払いながら第2次ヤキン・ドゥーエ攻防戦の後に、停戦条約が締結された。しかし、この停戦条約によってナチュラルとコーディネイターの争いの火種が消えたわけでは無かった。

――その戦乱の中、シン・アスカは地球連合軍のオーブ進行に巻き込まれ、戦火を逃れる最中に眼前で両親と妹を失う。
唯一の形見、妹の携帯電話を握りしめ悲しみにくれる中、[illegible]この戦争の元凶である「モビルスーツ　ガンダム」が飛び去っていく。
失意のうちにオーブを去った彼は、プラントへと渡る。

――そしてC.E.73、彼はザフトの戦士となっていた。

怒れる少年が掴む運命を切り裂く翼

家族を戦火に奪われた少年は「ガンダム」に深い憎しみを抱いたまま、その復讐のために新たな「ガンダム」の力を手にする。シン・アスカに託された運命は翼となり、憎しみの輪を断つため羽ばたく。

「戦争を無くす。今度こそ……本当に！」

戦争終結の鍵
究極の万能MS

原作の武装そのままなら、遠距離では長射程ビーム砲、近距離ではビームソード"アロンダイト"と、どんな距離でも圧倒的な戦闘力が期待できる。特に近距離から中距離では、内蔵武器"パルマ フィオキーナ"がどのような性能を発揮するのかも非常に気になる！

ZGMF-X42S
デスティニーガンダム

「セカンドステージシリーズ」と呼ばれるMSの中でも最強の力を持つ、プラント最高評議会議長ギルバート・デュランダルが繰り出した最後の切り札。シンの能力に合わせて近距離～中距離戦用に調整されているが、理論上はいかなる状況にも対応できる。

『機動戦士ガンダムSEED DESTINY』とは？

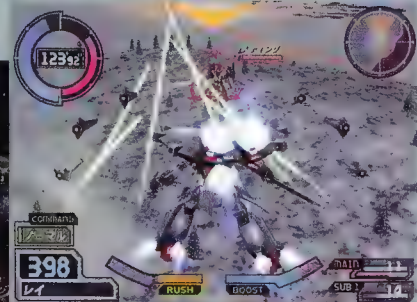
「機動戦士ガンダムSEED DESTINY」は、2004年10月9日から2005年10月1日まで、TBS系列で放送された「機動戦士ガンダム」シリーズの最新TVアニメーション作品で、前作「機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.」の続編に当たる。

人類が結成する「地球連合」と、その人類がかつて生み出した遺伝子改良種・コーディネイターの勢力圏である「プラント」との、種の概念の相違と確執から巻き起こった「SEED」の戦乱から2年後。

C.E.（コズミック・イラ）73年、再び巻き起こる戦乱の中ではんろうされる前作の登場人物たちと、新たに戦場へとその身を投じた人物たちの人間ドラマが中心に描かれ、その複雑な人間ドラマと、ち密な設定に裏付けされた多彩なMS同士の迫力ある戦闘や艦隊戦などが広い層で人気を呼び、惜しまれつつ2005年末の特別編を最後に、放送を終了した。

「ガンダム」の名前を冠したMS以外にも、初代「機動戦士ガンダム」のMSと同名の機体が登場したり、「SEED」に引き続き声優に主題歌歌手の西川貴教氏を起用するなど、話題性にも非常に富んでいた。

主人公シン・アスカと、前作主人公キラ・ヤマトとの衝突は、そのたびにファンの注目を集めた。ゲームの中では……!?

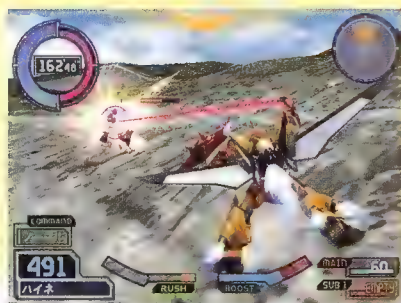
「どんな命でも、生きられるなら生きたいだろう」

プロヴィデンスからさらに進化した、無線式兵器ドラグーンの能力はいかに!? 前作では一時最強といわれた機体の後継機なので、性能に期待が持てる。

ZGMF-X666S
レジェンドガンダム

前大戦の末期に活躍したMS「プロヴィデンスガンダム」の後継機。デスティニーと双璧をなすプラントの最終兵器としてアスラン・ザラに託されるはずだったが、数奇な運命の流れによってその予定は変更され、レイ・ザ・バレルの乗機となった。

レイ・ザ・バレル

「ザクとは違うんだよ、ザクとはッ!」

格闘戦用鞭・スレイヤーウィップが走る! 写真から推測するに、射程はかなり長いようだ。中距離戦での切り札となるか!?

ZGMF-X2000
グフイグナイテッド

ザクウォーリアと同時期に開発され、高コストから量産が一時見送られたが、性能を見直され実戦投入された重武装型MS。オレンジカラーの機体は先行試作機で、劇中ではザフト特務部隊FAITHのエリート、ハイネ・ヴェステンフルスが搭乗して活躍した。

ハイネ・ヴェステンフルス

戦闘機形態に変形可能なセイバーは前作のレイダーを連想させるが、原作では汎用性の高い武装で活躍していた。ということはゲーム内では、扱いやすく、それでいて高機動という、理想的な万能機体になりそう?

ZGMF-X23S
セイバーガンダム

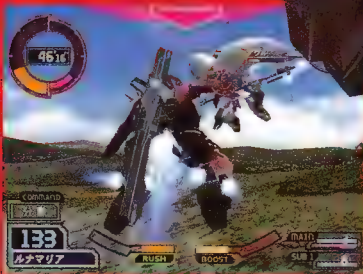
「セカンドステージシリーズ」の一機で、戦闘機型のMA(モビルアーマー)への変形機構を持つ。再開戦後、ザフトに復帰したアスラン・ザラへとデュランダル議長から託され、アスランの能力もあいまって、同シリーズの機体をも圧倒する性能を発揮した。

シンとともに歩み運命を紡ぐ「次世代」

戦争を終結させるために戦いつつも、復讐の念のために道を違えることも多いシン・アスカを見守り、導く登場人物たち。彼らが駆る新世代MSは、時に英断を、時に悲劇を生み出し、戦乱を駆ける。その先に待つ「運命」とは……?

あの機体は登場するのか!?

現時点で公開されている機体は、どれも劇中で重要な役割のものばかりだが、原作ではほかにも数え切れないほどの種類のMSが登場している。ワンオフの「ガンダム」機体のみならず、ウィンダムなどの量産機や、今回紹介したザクウォーリアの別形態の登場も十分ありうるだろう。アッシュやデストロイなどの変わり種にも期待!?

真左、セイバーの向こうを飛んでいるのは間違い無くあの「自由の翼」! ほかにどの機体が登場するのかは、追加情報にて!

このカラーリングと写真左下の搭乗者名から、これはルナマリア機と推測できる。"赤"の実力、発揮できるか!?

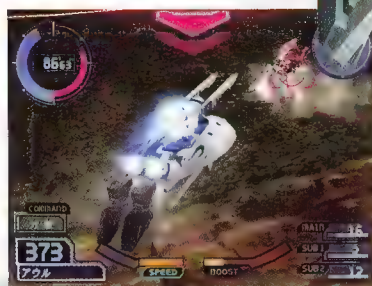
ZGMF-1000/A1
ガナーザクウォーリア

次世代MSプラン「ニューミレニアムシリーズ」の一環として開発された主力量産機・ザクウォーリアの砲戦仕様。強力なビーム砲ユニットが後方火力支援に適しており、ルナマリア・ホーク機は物語終盤までシンたちを援護する活躍を見せた。

特定の戦場を想定し、特化した性能を与えられたMS。その搭乗者たちもまた、「異なる」存在として生み出された。彼らの駆る機体は怪物のごとく戦場を踏みにじり、多くの命を、心を摘み取っていく。

ドラグーンとは違い、ビーム砲のみならずミサイルポッドをも備えた機動兵装ポッドがカオス最大の武器。この火力と変形機構による突撃力はどれほどのものか？

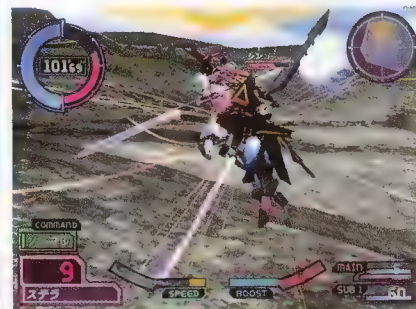
ZGMF-X24S
カオスガンダム

「セカンドステージシリーズ」の中で、地球連合軍特殊部隊ファントムペインに強奪された三機のうちの一機。強襲特化型のMSで、MA形態にも変形可能。

原作劇中では水中戦を得意としつつも、地上での戦闘でも無類の火力を見せ付けたアビス。水中以外での戦闘でも、十分に活躍できる機体になると予想できる。

ZGMF-X31S
アビスガンダム

ファントムペインに強奪された機体の一つで、水中用MA形態に変形可能。強力なビーム兵器を多数搭載し、その火力はカオスやガイアを大きく上回る。

ZGMF-X88S
ガイアガンダム

四足獣型MAへの変形機構を持つ、地上戦用MS。変形時の機動力は圧倒的で、格闘戦を得意とする。ファントムペインに強奪され、そのまま運用された。

前作に登場した、バクゥやラゴゥのようなMA形態に変形するガイア。前作でのバクゥ＆ラゴゥの性能の高さを考えると、その性能を受け継いだ上に、MS形態に変形することで弱点を補えるというかなり強力な機体になりそう!?　今月紹介した機体のうち、変形可能な機体はどれも性能に期待が持てそうだ！

EDOM

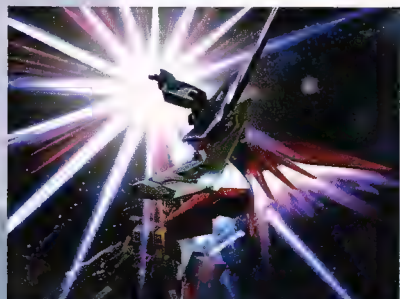
インパルス3形態も健在！

前作では隠し機体として登場し、皆を驚かせていた『SEED DESTINY』の初期主人公機・インパルスガンダムはもちろん本作にも登場するぞ！　各種追加装備（シルエット）によって異なる三つの形態で運用できるこの機体、前作では唯一の次世代機であるせいか、かなりの高性能を誇っていたが　作ではどうなるのか!?　使いやすく、安定した性能を期待して待とう。

白兵戦用のシルエットを搭載した、接近戦に特化した形態。対艦刀"エクスカリバー"で、原作で多くの戦果を挙げた。前作では絶大な威力を持つ格闘攻撃に加え、使いやすい射撃攻撃を備えた強力な機体だったが、今回その性能に調整が入る可能性もある。

フォースシルエットを搭載した、インパルスガンダムの高機動形態。原作中でも多用された形態で、最も汎用性に優れている。前作のゲーム中では、スタンダードな性能と豊富な格闘攻撃であらゆる状況に対応できるが、攻撃力が低めの機体性能だった。

対艦・対要塞用の大出力ビーム砲"ケルベロス"を備える、インパルスの砲戦形態。原作では主要な作戦で運用され、アビスガンダムの撃墜などを果たした。前作ではサブ射撃を交えたけん制能力に秀でた援護機体だったが、今度は主力となりうるか!?

多彩なMSの戦闘に期待せよ！

デスティニーの"パルマ　フィオキーナ"は写真から推測するに近接戦用武器のようだが、原作の設定では多彩な使い方ができる武装だった。ほかにも『SEED DESTINY』で多数登場した変形可能機体は、ゲームの中でも幅広い活躍ができそうだ。今から原作の設定を見返して、各機体の性能を事前に予測しておけば、稼動前からの戦術の組み立てに役立つかも!?

前作の最大の魅力であった、大きく異なる性能を持つMS同士の高速戦闘。本作では『SEED DESTINY』でさらにその種類を増した特殊機体による、より多彩な戦闘が展開することが予想できる。

機体ごとの特性を自分で生かすのみならず、戦場の地形や敵機体の性能を十分に把握しなくては、勝利は難しい。より高度になる駆け引きを制しよう！

覚醒システムに新たな要素は!?

写真ではシン・アスカが、ソードインパルスガンダムで覚醒を発動している。覚醒に複数のタイプがあるということは、ソードインパルスのような格闘機体に適したものを使うのみならず、あえて射撃戦に適したタイプを選択するなどといった読み合いも発生するのか!?　また、その選択タイミングや相手の選択タイプが事前に分かるのかなど、気になる点は多い！

前作では強力なコンボや相手からの追撃の回避など、多くの場面で重要な役割を果たした「覚醒システム」。本作でもこのシステムは健在で、しかもさらなる進化を果たすようだ！

現段階では詳細は不明だが、「覚醒タイプの追加」と「タイプ選択が可能になる」という情報が入ってきている。この進化は、どのような変化を対戦にもたらすのか？　続報を待て！

DESTINY

AOUショー映像出展リポート

AOUショーで出展された『機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T. II』の映像から、二人のライターが本作を別側面から先走り検証！　当たるかどうかは神のみぞ知る!?

今回の映像では、ゲーム内の映像が全編にわたりバッチリ確認できました！　MS同士の戦闘シーンがこれでもかと繰り広げられ、中には「これは!?」と原作ファンなら反応すること間違い無しのアクションも多数見られました!!

だれもが気になる主人公機・デスティニーガンダムは、敵機をつかんで"パルマ　フィオキーナ"で爆砕するカッコいいシーンが！　格闘専用武器になるんですかね？

ほかにも、レジェンドは今回も地上でドラグーンが使えるようで頼もしい限り。原作通り格闘にドラグーンのビームスパイクを使っているのがシブい！　グフイグナイテッドは鞭を振り回す攻撃が、やたら攻撃範囲が広そう!?　ほかにも映像の後半には多数の機体やキャラが登場しており、「あの機体（キャラ）は当然出るよね!?」というファンの期待にはバッチリ応えているようでした！（ちくわ）

今回大幅に変わった覚醒システムは、『機動戦士Ζガンダム エゥーゴvs.ティターンズ DX』と同じく三つの覚醒タイプから選べるようになった。一つ目は「ラッシュ」というタイプで、格闘や射撃などが従来の覚醒コンボ同様の働きを見せるもの。二つ目が「パワー」で火力が大幅に上がるもの。最後が「スピード」で機動力が大幅に上昇するもののようだ。従来の覚醒において標準装備だったものが各覚醒に分かれた形なだけに、それぞれがどう伸びていくかは未知数。自分は覚醒コンボが好きだったので、今から「ラッシュ」でのコンボ研究が楽しみでたまらない。

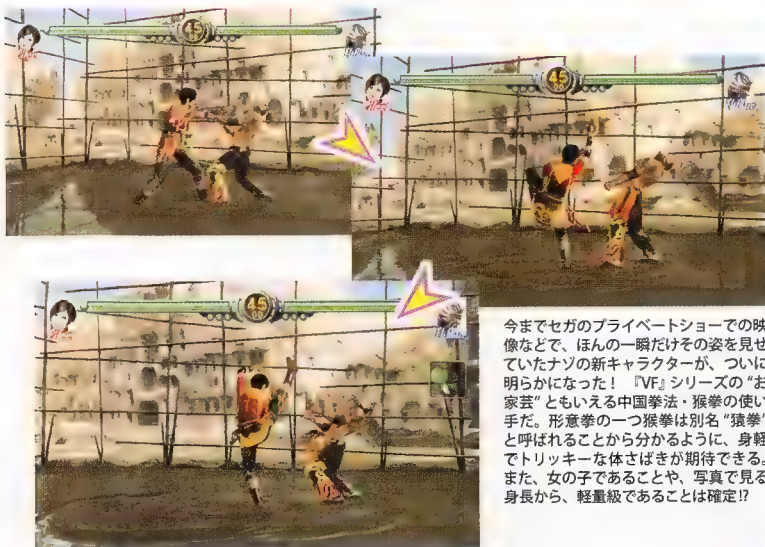
また、プレイヤーたちが一番気になっている、ステップをジャンプでキャンセルして回避する技術（通称：ステキャン）が、どういった調整を受けて変化しているかについての今後の情報が楽しみなところである。（もっぷ）

Akira Yuki
Jacky Bryant
Sarah Bryant
Lau Chan

Virtua Fighter 5

次第に明らかになってきた シリーズ最新作に注目せよ!!

二度にわたるロケテスト、そして今回のAOUショー出展と、次第に全ぼうが明らかになってきた『バーチャファイター5(以下、VF5)』。今回は、いよいよ公開された新キャラをはじめ筐体やシステムの情報をお届け! キミの想像力をフル回転させろ!!

ついにベールを脱いだ! 待望の新キャラは『VF』伝統の中国拳法系少女だった!!

今までセガのプライベートショーでの映像などで、ほんの一瞬だけその姿を見せていたナゾの新キャラクターが、ついに明らかになった! 『VF』シリーズの"お家芸"ともいえる中国拳法・猴拳の使い手だ。形意拳の一つ猴拳は別名"猿拳"と呼ばれることから分かるように、身軽でトリッキーな体さばきが期待できる。また、女の子であることや、写真で見る身長から、軽量級であることは確定!?

NEW CHARACTER
アイリーン Eileen

【格闘スタイル】猴拳(Kou-Ken) 【国籍】中国

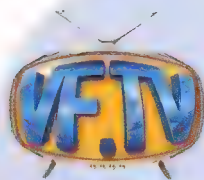
幼くして両親を亡くし、拳法の使い手である祖父に育てられた。
拳法を教え込まれると同時に、京劇をたしなんでいる。
ふと見た、パイの演舞の美しさに圧倒され、心奪われる。「あの人に近づきたい」、という一途な想いを抱いている。

Shun Di
Lion Rafale
Aoi Umenokouji
Lei-Fei

Pai Chan　Wolf Hawkfield　Jeffry Mcwild　Kage Maru

NEW CABINET

新たな『VF』を盛り上げる充実のプレイ環境!!

ICカードによる戦績保存やキャラクターカスタマイズ、携帯電話やPCとの連動コンテンツなど、新時代アーケードゲームの礎を築いた前作『VF4』。そして、『VF5』ではそれらの魅力的な要素がさらにパワーアップして展開される。ここでは、現時点で分かっている筐体周りの各種要素について解説していこう！

対戦待ちの間はコレで楽しめ『VF.TV』！

ライブモニターの最新進化形が、この「VF.TV」だ!! 高段位プレイヤーの対戦リプレイが実況付きで流れたり、開発者インタビューなど独自の番組が放送されるようだ。

写真では番組表が見て取れる。どうやら、地域ごとのオリジナルな番組なども流れる模様。もはや、対戦を待つ間のヒマつぶしの領域をはるかに超えているぞ!!

スタイリッシュなNEW筐体が登場!!

『VF5』は、高性能3DCGボード「リンドバーグ」に加え、WXGA（1280×768）の高解像度出力の32インチワイド液晶モニタを備えた筐体がウリ。

スタイリッシュな筐体と、それを取り囲む各種キャビネット。これら強力ユニットが、『VF5』をより一層盛り上げるはずだ!!

VF TERMINAL

カスタマイズはおまかせ!!

タッチパネルを使い、画面で確認しながらアイテムや衣装のカスタマイズができるのが、この「VFターミナル」。リングネームなどの設定はもちろん、それ以外にも各種機能が追加されるということなので、今後の情報に要注目だ。

GAME SYSTEM

戦術はより立体的に！

今回紹介する新システムは、いわゆる"軸移動"関連。『VF4』の避けやARMと違い、1回の動作で相手の側面へと大きく踏み込むような形だ。現状では⇧⇧or⇩⇩というコマンドが割り当てられていたぞ。また、左下の写真で紹介しているような、投げ後に相手の側面を取る技が存在する模様！　そこからの攻めを構築するのが楽しそうだ!!

アキラが側面へと回り込んでから、白虎のような技で攻撃！ ロケテスト版では特殊移動中にⓅorⓀで固有技が出せたようだが、これはそのⓅ版……なのか!?

ジャッキーの投げ技が決まり、その後相手の側面を取った状態になっている！　ダウンしない投げ後の状況変化に、新たなバリエーションが増えているぞ！

これは新動作の特殊移動か!?　写真を見た感じ、前作までの「避け」よりも移動具合が大きい模様。特殊移動したサラが、完全にジャッキーの側面へと回り込んでいるぞ！

Vanessa Lewis　Goh Hinogami　Brad Burns　El Blaze

稀代の英雄たちが"聖杯"を求めて戦乱の地に集う……!!

大軍勢を率いて闘う新たなスタイル、そしてオンラインを使ったコンテンツが豊富な新機軸の本格アクション『ウォー オブ ザ グレイル』。今回は、新たに判明したキャラクターの紹介や、本作プロデューサーへのインタビューを交えての続報をお届けしよう!

独特の形状を持つジョカの武器・三鈷六節杵。これを使って変幻自在な攻撃を繰り出す。小柄ゆえに、機敏に立ち回れそうなキャラだ。

伝説の怪物・ガルガンチュワの巨体がジョカの行く手を阻む!　古今東西の英雄たちが集い、聖杯をかけた激しいバトルを展開する。

ジョカ

種族：中国人
性別：女
年齢：自称9歳
武器：三鈷六節杵（さんころくせつしょ）
軍団名：中華軍団

戦を追って「絹の道」を通ってきた武将。年端もいかない少女にして抜山蓋世の英雄。時おり後光が射すように見えることがあり、部下からは天から遣わされた神将と畏れ崇められている。聖杯「伏羲の瓢箪」を探すことになっているらしい。

ウォー オブ ザ グレイル
WAR of the GRAIL™

かつてない規模で展開する衝撃のアクションゲーム、第二報!

先日のAOUショーでも話題を呼んだカプコン入魂の『ウォー オブ ザ グレイル（以下、WoG）』は、無数の勢力が群雄割拠する暗黒時代を舞台にした待望のアクションゲーム。大戦ターミナル（仮）を導入し、アーケードならではの楽しさを提供するというフィーチャーにも期待!

ウォー オブ ザ グレイル
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦アクション
■操作方法：未定
■発売日：未定
■使用基板：TAITO TypeX+

※画面は開発中のものです

BACK STORY "WAR of the GRAIL"

人ならぬものがいまだ地上を闊歩し、鉄と力だけが
支配する暗黒時代。
いつ果てるとも知れぬ戦乱に終止符を打つべく、
世界各地で英雄たちが立ち上がった!

鍵を握るのは、神々の時代の遺産、力を秘めた

「聖杯」!

世界の覇権をかけ、「聖杯」を巡る戦い「聖杯大戦」
がここに始まる!

世界各国の個性的な英雄が勢ぞろい! CHARACTERS

新顔のジョカを含めて、現在判明しているプレイヤーキャラは個性派ぞろいの五人。それぞれが野望を内に秘めて、激動の渦中に身を投じる。

もちろん、この五人以外にも使用できる英雄は多数! 総勢十数名のキャラが用意されているというから驚きだ。英雄カード(IC)によって管理されるキャラクターには成長要素があり、武器などのアイテムでカスタマイズを施すことができる。プレイヤーの自由度がかなり高い作品となりそう。自分だけの個性的なキャラクターを作り、戦いに参加するのだ。

さまざまな武器やイベントも用意!

各英雄には得意武器があり、繰り出せるアクションは多種多様。ド派手で強力な必殺技を駆使し、敵軍をそう快に蹴散らして進軍せよ!

アーサー

種族:ブリトン人
性別:男
年齢:16歳
武器:聖剣エクスカリバー
軍団名:ブリタニア騎士団

暗黒時代に立ち向かうブリタニアの騎士。
真の王のみが抜くことができる選定の剣を岩から抜き放ち、ブリタニアの王となった。
妖精の女王から贈られた聖剣を振るい、戦乱を終わらせる鍵、聖杯「魔法の大釜」を探す。

アステリオス

種族:ミノタウロス
性別:男
年齢:200歳前後
武器:魔斧ラビリントス
軍団名:獣人軍団

光をもとめて地底から帰還した牛頭の獣人。
かつてのクレタ島の王族の子孫であるとも、太古の雄牛の神の末裔であるとも言われる。
地上に獣人の王国を築くべく、聖杯「豊穣の骨杯」を探している。

ガルガンチュワ

種族:サイクロプス
性別:男
年齢:数千歳らしい
武器:黄金の籠手
軍団名:巨人軍団

山のごとき巨体と比類なき怪力を誇る一つ目の巨人。
はるかな昔に地上を支配していた巨人族の生き残りで、ギリシャの雷神に稲妻を与えた巨人本人か、その一族と思われる。地上で最も美味という「黄金肉」を捜し求める。

パラス・アテナ

種族:ギリシャ人
性別:女
年齢:15歳
武器:三叉矛トライデント
軍団名:神託戦士団

卓越した戦技と将器をそなえたギリシャの美しき女戦士。部下からは知恵と戦略の女神アテナの化身と慕われている。武器のトライデントも他所の神から借り受けた品らしい。
最終的な勝利のため「黄金杯」と呼ばれる聖杯を探している。

キャラクターを操作して"聖杯のかけら"を収集せよ！

SYSTEM

本作の目的は、巨大な力を持つ神々の遺産"聖杯"を入手すること。聖杯は"かけら"として存在し、世界各国に散らばっている。店舗内のほかのプレイヤーはライバルであり、ときには背後を任せる同盟軍として力を合わせることもあるという。

具体的なシステムは明かされていないが、対戦、協力ともに熱そうだ。

プレイヤーが使える英雄は、少なくとも十数名は居ることが判明しているぞ。

プレイヤーキャラクターは総勢…？？名

プレイデータを保存するには、英雄カード（ICカード）が必要。キャラと名前を決定したら、いざ戦乱の地へ。

プレイヤーデータの管理方法

本作はカプコンのアーケード作品では初となるICカードを使ったシステムを採用。さらにプレイヤーのランキングなどを閲覧できるターミナルが設置されるという。

アクションゲームとしての基本は店舗内ネットワークになるようだが、全国を舞台にオンラインの"聖杯大戦"の火ぶたが切って落とされる！　オンライン専用の遊び方がこれからどのようなものに仕上がるのか、興味は尽きない。

英雄カード

プレイヤーデータを記録するためのICカード。使用しなくてもゲームをプレイすることは可能だが、英雄カードを作成すればネットワークの聖杯大戦に参戦可能。

大戦ターミナル（仮）

個人戦績や英雄ランキング、聖杯大戦の戦局などを確認できるほか、オンラインイベントの告知も行なわれる。ほかのプレイヤーとのトレードなどができる模様。

ぜひとも英雄カードを作成して参戦したい。多機能なターミナルになりそうだ。

緊急インタビュー

[illegible]

Q [illegible]

A [illegible]

Q [illegible]

A [illegible]

Q [illegible]

A [illegible]

株式会社カプコン・プロデューサー 小野義徳氏

アーケード作品では『CAPCOM FIGHTING Jam』を手がける。

コンシューマ機での代表作は『カオスレギオン』『シャドウ オブ ローマ』、『新 鬼武者 DAWN OF DREAMS』など。

大軍勢を率いて闘う、新たなるアクションのカタチ

ONLINE & STRATEGY

牛頭半人のアステリオスが、強烈な斬撃でパラス・アテナの軍に襲いかかる。かなりパワフルなキャラクターだ。

自領を増やし大戦の覇者となれ!

このステージはエジプトだろうか。砂漠のステージに、ピラミッドを抱え上げる謎の英雄が登場。多数のミイラ兵士を引き連れている。

本作は格闘アクションでありながら、軍勢を動かす要素が付加されている。そして、やはり気になるのは全国規模で開催される聖杯大戦だ。まだまだ全体像は見えないが、インタビューの回答などを踏まえ、ここでは可能な範囲で気になる点を探りたい。

まず、聖杯大戦は店舗単位または個人単位で参戦し、領地を広げるキャンペーンのようなモードであるらしい。店舗内での通信プレイは対戦、協力ともに4台の筐体を用いて行なう。

また、全国に名を馳せたプレイヤーはCPUとして登場することが明らかになっている。『機動戦士ガンダム』シリーズのチームの最新作となる『WoG』については、今後も続報が入り次第お届けしていくぞ。期待してほしい。

協力&対戦プレイで盛り上がれ!

カプコンが放つアクションゲームの新シリーズということで、期待も否応なしに高まる! 操作系は『機動戦士ガンダム』シリーズと同様に1レバー+4ボタンになる可能性が高い。まだ未定の部分もあり、発売日までは間があるが、ゲームセンターに新たな楽しさを提供してくれることになりそうだ。

戦乱の世で伝説を創り出せ!

笑みを浮かべるガルガンチュワの手にはパラス・アテナが握られている。細かいアクションが豊富に用意されているようだ!

Q 大戦ターミナル(仮)以外で、プレイヤーが英雄カードを使ってできる要素(例えば携帯、PCなど)はありますか?

A [illegible]

Q 『WoG』では、プレイヤーの皆さんのどういったモチベーションを喚起したいと考えていますか?

A [illegible]

Q プレイヤーセレクト画面らしき画像が今回公開されましたが、下に並んでいる人型アイコンは、すべてプレイヤーキャラと見ていいのでしょうか? 差し支えなければ、おおよその人数を教えてください。

A [illegible]

Q 本作は3D対戦アクションであるほかに、「軍勢を動かす」リアルタイムシミュレーション的要素を持つものになるのでしょうか?

A [illegible]

Q 多数のステージが用意されているようですが、ステージごとの仕掛けなどの要素はありますか?

A 『WoG』が今後シリーズ化した際は、ステー[illegible]ー要素を含むギミックを入れる[illegible]せんが、今回はあくまでも対[illegible]が、それはお互い様ということで、あくまでステージ設定に関しては、参加プレイヤーが同等の立場で戦い合うというシチュエーションで楽しんでもらおうと思っています。

さらなる続報に期待せよ!!

3月後半稼働決定!?

SOULCALIBUR III ARCADE EDITION

ついにAOU出展&稼働日の予定が固まってきた「ソウルキャリバーⅢアーケードエディション」！ ゲームに実装されるモード概要と、全キャラの新技をレポートだ!!

ソウルキャリバーⅢ ARCADE EDITION
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：剣劇対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2006年3月下旬予定
■使用基板：SYSTEM246、SYSTEM256対応

※画面・システムは開発中のものです。

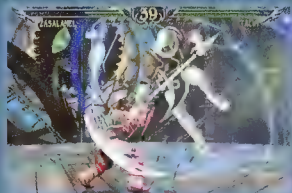
アーケードエディションで遊べる三つのモード

スタンダードモード

スタンダードモードはいわゆるCPU戦と呼ばれるモード。ほかの格闘ゲームと同じく、決められたラウンド数を勝利すれば、次のステージへと進める。

このモードでは、全9ステージを闘い、クリアタイムを競うのが目的となっている。

ここで気になるのは、やはりボスの存在。家庭用をプレイした人は予想できるが、そのほかにも、意外なキャラクターが登場するかも？

全9ステージを勝ち抜き、クリアタイムを競う。CPUを相手にどこまで早く進めるか？

このモードはラウンド制なので、勝ち抜いていけば、プレイ時間が長くなるのが利点。

トレーニングモード

一定時間、キャラを好きなように動かせるのがトレーニングモード。スタートボタンとレバーの左右で相手の動きを指定可能。CPUと対戦する『CPU EASY～NORMAL～HARD』は強さを3段階に設定できる。そのほかにも、立ちっぱなしの『STAND』や、ランダムでガードする『RANDOM GUARD』などが確認されている。また、攻撃した際にダメージが表示されるので、コンボを調べる際、大きく役立ちそうだ。

スタートボタンとレバーの組み合わせで相手の動きを指定。好きな練習ができるぞ。

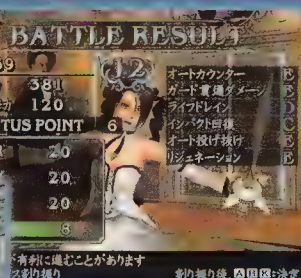
攻撃をヒットさせればダメージが表示される。コンボダメージも一目りょう然だ。

レジェンドモード

1回のプレイ限りでキャラクターを育成できるモード。勝ち負けを問わず次のステージへ進み、終了後にパスワードとバーコードが表示される。

敵の倒し方など、1試合ごとにプレイ成績を判定されソウルポイントを獲得。ポイントが増えるとレベルが上がり、プレイヤーは好みに合わせてステータスを強化できる。パラメータは攻撃力、器用さ、体力、運の4種類があり、それを上げていくと、オート投げ抜け、リングアウト防止など、闘いを有利に進められるスキルなども習得可能だ。

ラストボスには、基板ごとに性能が違う「レジェンドキャラクター」が登場する。もし自分のキャラが好成績を残せば、新たなレジェンドキャラとして登録されるぞ。

レベルアップ時には、4項目の中で自由にステータスを上げられ、さまざまなスキルを覚える。

プレイ成績によってソウルポイントを獲得。ポイントが規定値を超えるとレベルアップだ。

このモードは、ボスと呼べるレジェンドキャラクターが登場。体にオーラをまとっている。

リニューアルキャラクター

新キャラとして新たに生まれ変わったボーナスキャラクターたち、その特徴・新技をここに紹介！

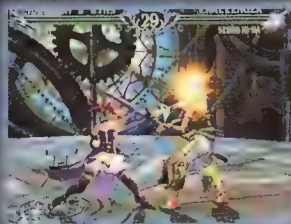
ラファエルの技を胸に

エイミ

家庭用からほとんどの技が見た目、性質ともに様変わりし、全く別のキャラクターとして生まれ変わったエイミ。使いやすい横斬りが多く、ラファエルとは違った戦法を構築していけそうだ。

どんなキャラ？

ラファエルと同じくレイピアで戦うエイミ。体躯が小さいにも関わらず、動作が素早くリーチに優れた技を豊富に持つのが特徴である。そのため、中～遠距離を維持して、相手を寄せ付けずに戦うのが基本戦法となるだろう。

似たキャラであるラファエルとの最大の違いは、中段の⇧Ⓐや下段の⇧Ⓐなど使いやすい横斬りが多いこと。直線的という欠点をカバーしやすいのはうれしい限り。その代わり、体格の違いのせいか攻撃力でラファエルには大きく劣るため、慎重に試合を運ぶ必要があるぞ。

発生が早くリーチに優れた⇨ⒷⒷⒷはラファエルと同じく主力のけん制として活躍する。

踏み込んで下段横斬りを放つ⇩Ⓐ。リーチが長く横に強いため体力削りで頼りになる。

新技紹介

⇨ⒷⒷⒷ／素早い上段突きを3連続で繰り出す。連続ヒットする二発止めによるけん制を基本に、初段のカウンターを確認したら出し切るといった、ラファエルと同じような使い方が強力そうである。

⇧Ⓐ／その場で中段の横斬りを放つ。若干リーチは短いものの、発生が早いうえに左右に強いため、接近戦で相手の8WAY-RUNを抑制する目的で使っていけそうだ。

⇨➡Ⓐ／一旦跳び上がって接近してから中段の横斬りを放つ。発生は極端に遅いものの、通常ヒットでスタンを誘発するのが利点。

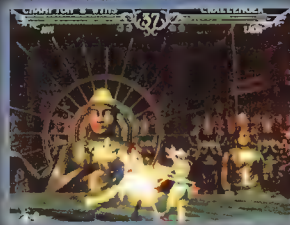
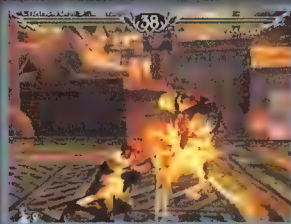
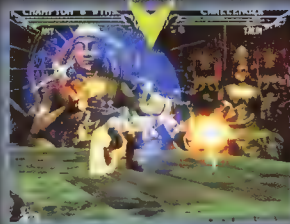
⬋or⬊Ⓑ／小さく跳び上がって斬り上げを放つ浮かし技。リーチが非常に長く、発生も遅くないので、8WAY-RUNで相手の技を回避したあとの反撃として活躍するだろう。

⇩⇧⇨Ⓑ／低い姿勢で踏み込む特殊ステップから、レイピアを振り回したのちに突きを放つ。Ⓑを連打するとヒット数が上昇するぞ。

Ⓑ＋Ⓚ／対縦斬りインパクト性能を持つ特殊動作。相手の技を受け止めることに成功したら、動作中Ⓚで浮かし技の蹴り上げから空中コンボを決めるのが強そうだ。

Ⓐ＋Ⓚ／小さく飛び上がって下段を回避できる。動作中Ⓑでガード不能の中段突きを出せるぞ。

⇨ⒷⒷⒷはカウンターヒットの目印である赤いエフェクトを確認して出し切るのが基本だ。

⬋or⬊Ⓑで浮かせたら、⇨➡Ⓑで追撃。ここから⇩⇧⇨で特殊ステップに移行できるのだ。

⇩Ⓑ+Ⓚはリーチが短いもののダウンを奪える下段攻撃。接近戦でのガード崩しに。

特殊ステップ中ⓀⓀでダウン中の相手へとさらに追い討ちできる。威力もなかなかだ。

リニューアルキャラ

元祖ヌンチャク使い。装いも新たに再登場

リ・ロン

『ソウルエッジ』からの復活キャラであるリ・ロンは、ヌンチャク使いの元祖。『キャリバーIII』では、そのヌンチャクを二本に増やしての参戦となる。同じヌンチャク使いであるマキシとは、一味違う動きを見せるぞ。

どんなキャラ？

家庭用ではソウルチャージ中に使用できる技が増えたり、技後にチャージ状態になるなど、ソウルチャージを軸とした技がそろっていたが、アーケード版のリ・ロンは、全くの別キャラクターとして生まれ変わった。

マキシと同じくヌンチャクを使うので、リーチは短めだが攻撃範囲の広い技を多く持ち、横移動に対する行動の選択肢が多い、といった特徴を持つ。

さまざまな構えを駆使するマキシは連係技主体のキャラだが、リ・ロンは単発技を中心としたキャラになっているようだ。

基本技のⒶⒶから技が一新されているリ・ロ[illegible]は完全に新キャ[illegible]

リーチは短めだが、攻撃[illegible]広い。マキシ同様、接近戦の固めが強力な予感？

新技紹介

⇨➡ⒷⒷ／正面に向かってヌンチャクを二度振り上げる二段技。初段ヒット時にスタン効果が発生し、二段目がヒットすると相手を浮かせられる。リーチが長めなので、相手の攻撃を避けた際の反撃に使いやすそうだ。

⇩Ⓚ／ダウンを奪う下段の蹴り技。技後は背向け状態になるので、背向け技に連係させると良さそう。

ⒶⒷⓀ／家庭用でも存在した連係技。2段目まで連続ヒットし、3段目はヒット時にダウン。カウンターヒット時にスタンを誘発する。3段目はディレイが効くので、たまに出してカウンターヒットを狙うといった使い方になる。

Ⓚ／ヒット時に浮かす効果を持つヒザ蹴り。ノーマルヒットで追撃を決められるうえ、スキも少ないなど使いやすい技。空中コンボの始動技として活躍してくれるハズだ。

⇨ⒷⒷ／中→上段と突きを繰り出す2段技。リーチは短いものの、1段目ヒットで2段目まで連続ヒットする。また、2段目はディレイが効くので、ガードされた時にフォローが効きやすく、2段目カウンターヒット時はスタンを誘発。接近戦での主力技になる。

しゃがみ⇧ⒷⒶⒶⒷ／ヌンチャクを縦横無尽に振り回す、中→上→上→中のコンビネーション技。相手にガードされると反撃を受けてしまうものの、初段ヒットで全段ヒットする上、4段目ヒットでスタンを誘発する。

⇨➡Ⓐ⇦Ⓑ⇨⇨Ⓑ／上→中→中の3段技。1段目ヒット時にダウンを奪い、続く2～3段目が連続ヒット。3段目でたたき付ける。初段が横移動に対して強く、接近戦に強い技だろう。

⇨➡ⒷⒷはリーチの長い中段攻撃。すべて連続ヒットし、相手を空高く浮かせる。

投げ技のⒷ＋Ⓖはヒザ蹴りを数発決める技に。基本技も家庭用から変化しているぞ。

⬇or⬆Ⓐは横斬りの中段技。ヒット時にスタンを誘発する、けん制技だ。

ソウルキャリバーから再び参戦！

ファン・ソンギョン

武器は違えど、ソン・ミナと同門の流派であるファン。全身を使って攻撃する技を多く持ち、躍動感あふれた動きができるぞ。ソウルキャリバーからの復活となる今回、技も変更され、以前とは違った闘い方になった

どんなキャラ？

武器を振る速さ、リーチなど、どれも平均的で、いわゆる、スタンダードキャラに近い性能を持つ。

飛びぬけて強力な技は今のところは見受けられないものの、⇩ⒶⒶⒷのような発生の早い下段スタートの連携や、リーチの長い横切りの⇦⬅Ⓐや、浮かし技の⬆Ⓑなど、強力な中段技も多数持っているので、扱いやすさはなかなかのもの。これから始める初心者などにもオススメのキャラクターといえるぞ。

移植の際にⒶ+Ⓚなど多数の新技が追加されるので、家庭用から大きな変化も加わっているぞ。

ⒶⒶや、ⒷⒷなどの基本技も使いやすく、リニューアルキャラのなかでは扱いやすい。

⇨➡Ⓐなど上段ながら使いやすい横斬りなども多数持つ。状況に応じて使い分けたい。

新技紹介

⇨➡Ⓑ／上段攻撃ながらも、リーチが長く、技がヒットすると、相手が吹き飛ぶ。離れた位置で使いたいところ。

⬆or⬇Ⓑ／上から振り下ろす縦斬りの中段技。ヒット時は、相手を地面に叩きつけている間に追撃が可能である。

⇨ⒷⒷ／上段の突きから、ガードブレイク判定の縦斬りを出す技。カウンター時のみ連続ヒットする。ガードブレイク技なので、ガードさせられればスキは少なめ。

⇦Ⓑ／インパクト性能を持つ技。しゃがみⒶなどの技をインパクトで取ることができる。

⇩ⒶⒶⒷ／下段スタートのコンビネーション。二段目まではノーマルヒットで連続ヒットし、初段カウンターヒットで三段目まで連続ヒットする。ヒット時は空中コンボが狙えるぞ。

Ⓑ+Ⓚ／少し発生の遅めの中段。ヒット時は相手がその場でスタンするので、追撃が可能だ。この技のヒット後は、⇨➡Ⓚで追い討ちしてダウンを奪い、そこにさらに追い討ちを入れたい。⇩Ⓐ+Ⓚが安定するようだ。

⇨➡ⓀⓀⓀ／三段のキックを出す技。初段がヒットすれば、全段連続ヒットするぞ。また、この技の初段、３段めはカウンターヒットでスタンし、2段目はダウンするぞ。

立ち途中Ⓑ／しゃがみ状態から出る、相手を大きく浮かせる技。ヒット時はもちろん空中コンボへ。

⇩Ⓑ+Ⓚ／出始めにインパクト性能を持つ技。相手の上、中段の縦斬りをインパクトできる。

Ⓐ+ⓀⒷ／上段回し蹴りから、中段斬りへ変化する技。ヒット時は相手を高く浮かせることができる。

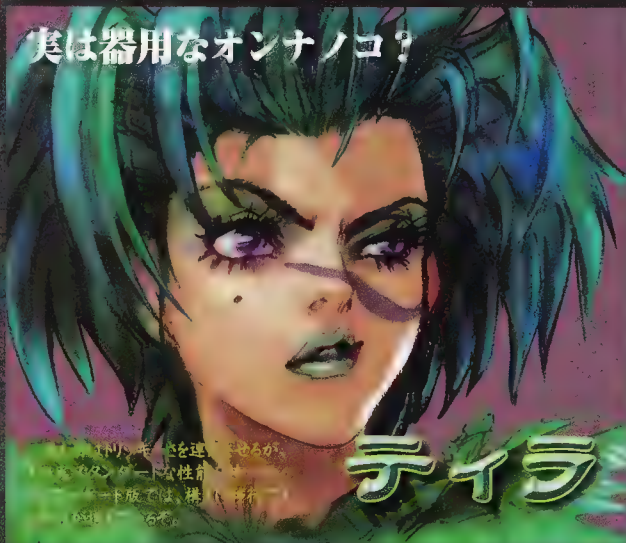
Ⓑ+Ⓚは、追撃をきっちり入れればかなりのダメージを与える

⇦or⇩ⒶⒶⒷは、ファンの主力技。普段は二発止めを使おう。

⇨➡ⓀⓀⓀは、ヒット確認をしてヒット時だけ三段出せれば強い。

新キャラクター

『Ⅲ』になり、新たに登場したキャラクター三名。この三人も新技が追加され、より完成度が上がったようだ。

実は器用なオンナノコ？

ティラ

どんなキャラ？

全体的に非力な感はあるが、リーチ、スピードともに優れた技を取りそろえているので、ペースをつかみやすいだろう。また、主力技だった⇨➡Ⓑが⬋or⬉Ⓑになるなど、コマンドの入れ替えもなされている。構えに移行できる技が少なく、狙える状況も少ないなど、家庭用では使いづらい感のあった構え技だが、『アーケードエディション』では、構えに移行できる技が増えたのが大きな違い。さらに、構えからの派生技も追加され、連係に組み込めるポイントが増えている。

構え技に移行できる技が、構え中の派生技が増えたので、使いやすくなっている。

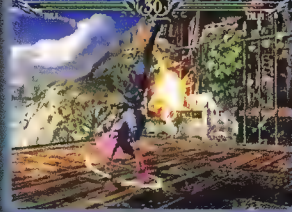
⬋or⬉Ⓑなど、一部の主力技のコマンドが変わっているが、使いやすさは変わりない。

新技紹介

⇨ⒶⒷ／リングブレードを横に振り回して攻撃する上→下段の連係技。技後は構えのランブリングロビンに派生する。接近戦での横移動つぶしや固めに使えそう。

ランブリングロビン中ⓀⒷⒷ／構えからの新技で、下段の蹴りから中段攻撃を2回連続で繰り出す。1段目Ⓚでランブリングロビンを維持し、3段目はカウンターヒットでスタンも誘発する。技後はホバリングラークに移行するので、さらに攻勢を維持できるだろう。

⬋or⬉ⓀⓀⓀは1段目で浮かし、2段目で飛び蹴りを出しつつ…

⇦Ⓑは技後ホバリングラークに移行。ヒット時にスタンを誘発する技だ。

アップドラフトに移行。3段目はⓀ以外の技も出せるので使いやすい。

ホバリングラーク中Ⓐ＋Ⓚ／構えからの新派生技。リングブレードを低めに振り回す下段の横斬り。カウンターヒットでダウンを奪う。

⬆or⬇ⒶⒷ／上→中段の連係技。初段カウンターヒットで連続ヒットし、技後にホバリングラークへ。

⇨➡Ⓐ／リングブレードを左回りに振り回す、中段の横斬り。横移動にかなり強く、ヒット時はダウンを奪う。リーチも長いので、メインのけん制として活躍する。

⇨Ⓐ＋Ⓑ／回転しながら横斬りの上段攻撃を2回出す。発生はやや遅いものの、2段目まで連続ヒットするうえ、2段目ヒット時にスタンを誘発する。ガードインパクト後がチャンスだ。

⬆or⬇ⒶⒷは上→中段の2段技。2段目後はホバリングラークに移行。

大鎌で相手を切り裂け！

どんなキャラ？

大鎌を使うザサラメール。リーチが長く振りの遅めの技が多いキャラで、相手を鎌に引っ掛け、自分の方へ引っ張る技など、変わった技も多く持つ。ただ、これらの技はスキの大きいものも多く、距離を開いて反撃を受けにくい状況で使いたい。

しかし数は少ないものの、ⒶⒶや⇩Ⓐのように、リーチは短いが発生の早い技も持っている。接近戦でお世話になりそう。

横斬り、縦斬りともに長いリーチを持つ。先端を当てるようにしたいところだ。

空中の相手を引っ張りたたき付ける技もなかなかの威力だ。

寄らば斬る！　寄らずとも斬る!!

雪華

どんなキャラ？

番傘に仕込んだ居合刀を武器に闘う雪華。そこから繰り出される技は若干リーチに乏しいものの、動作が素早く攻撃力に長けているのが特徴で、接近戦こそが得意間合い。また、突進系の技をいくつか持つおかげで、中距離からも容易に接近していけるのがポイント。

豊富なジャスト入力技や特殊動作の⇩⇙⇦など、テクニカルな要素が多いのも特徴。特に⇩⇙⇦を使いこなせば、立ち状態から素早くしゃがみ状態での技を出せるため、戦術の幅が大きく広がるのだ。

⇩⇙⇦によるテクニカルな操作が面白い。威力絶大のスタンコンボも組み立てられる。

突進系の技を持つおかげで、苦労せず得意間合いの接近戦に持ち込めるのも強みだ。

新技紹介

⬋or⬉Ⓑ／大きく踏み込んで斬り上げを放つ中段攻撃。リーチが非常に長く発生も早い上、通常ヒット時は空中コンボ、カウンターヒットすればスタンコンボをたたき込める強力な技。その上スキも小さいという万能技。距離を問わず主力となるだろう。

発生、リーチ、スキすべてに優れたコンボ始動技⬋or⬉Ⓑ。場面を問わず使っていける。

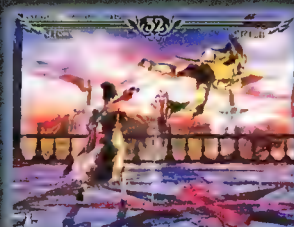
⇙ⒶⒶⒶ／発生の早い下段斬りから、中段〜上段と繰り出す。ただし、1発目が当たる瞬間に2発目、2発目が当たる瞬間に3発目のボタンを押さないと、3発目が発生しない。初段のリーチこそ短いものの、初段が決まれば空中で3発とも決まって高威力。ジャスト入力は難しいが、ぜひとも会得したい。

しゃがみ中に⬉ⒶⒷ／番傘を構えて突進する技。発生が非常に早く、反撃や奇襲、スタンコンボに組み込むと強力。スライド入力が完璧だとキャラクターがフラッシュして威力が上がる、テクニカルな技だ。

Ⓐ＋Ⓚ／素早く突進する特殊動作。動作中にレバーとボタンを入力すると8WAY-RUN技でキャンセルできる。これで中〜遠距離から奇襲を仕掛けていける。

⇩⇙⇦Ⓑ＋Ⓖ／コマンド投げで、成立すると電光石火のごとく斬りまくる。ダウンする相手に追い打ちが可能なので、威力もかなりのものだ。

通常投げのⒶ＋Ⓖは威力こそ低いが、ダウンする相手に追い打ちが間に合う面白い技。

基本下段技の⇩Ⓐ＋Ⓑによる追撃だが、研究次第でまだまだ威力上昇が望めそうだ。

⇙ⒶⒶⒶはジャスト入力に成功しないと3発目が発生しない。練習が必要となるだろう。

新技紹介

⇨ⒷⒶ／中段の突きから、上段の横斬りが出る技。発生が早めで、初段ヒットで連続ヒット。ヒット時は相手が吹っ飛ぶ。手軽にダウンを奪いやすいので、お手軽に使える技だ。

⇨➡Ⓐ／非常にリーチの長い中段の横斬り。そのぶんスキは大きめのようだ。離れた位置でのけん制で使いたい

⇙ⒶⒷ／下段から相手の足を引っ掛けて、手前に引っ張る技。カウンターヒットしないと連続ヒットにはならない。初段で止める場合と、打ち切る場合を使い分けると、有効になりそうだ。

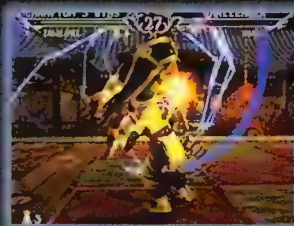
⇨➡Ⓐ＋Ⓑ／ガードブレイク判定の中段技。相手に向かって突進する技で、リーチが長く、威力も高め。思いのほか発生も早いので、空中コンボに組み込みやすい。

⬋or⬉Ⓑ／8WAY-RUN中に出る、リーチの長い浮かせ技。発生は遅めだが、スキは少ないようだ。ヒット時はくらった相手がバウンドして浮き、⇦Ⓐ＋Ⓑなどの技で追撃ができるぞ。

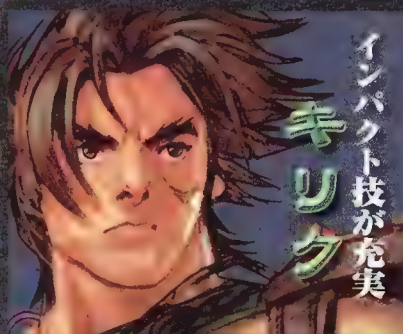
⬉or⬊Ⓚ／発生の早い下段キック。ザサラメールには、このような発生の早い下段技が少ないので、とっさに出せるようになると心強いぞ。

発生が早く、連続ヒットする貴重な技。接近戦で有効。

鎌でまず相手の足元を攻撃し、足を引っ掛けたあとに……

自分の方へ引っ張る！このあとは有利なので二択をしかけたい。

ガードブレイク技なので、ガードさせればスキは少なめ。

デフォルトキャラクター

当然、これまでのシリーズ登場キャラにも新技が追加され、調整されている。『Ⅲ』で追加された新技も含め、紹介しよう。

立ち途中Ⓑ／ヒット時にスタンを誘発する中段技。今回のキリクはカウンターヒット時に打撃投げへシフトする⇨➡Ⓑなど、主に接近戦が強化されている。

⇩⇙⇨／インパクト技の準封師。ここからは、派生技が多数追加されているので、空振り時のフォローも効く。また、⇩⇙⇦は準裁師というインパクト技になり、構え、派生技ともに『ソウルキャリバーⅡ』から一新された。

⇧or⇩☆ⒷⒷ／これまで接近戦の主力技戦砕頁。今回は、2段目が上段技になっている。

…技。リーチが長く、遠距離でのけん制で活躍す…

双律翼（⇗ⒷⒷ）／連続ヒットこそしないものの、二発目が当たると相手は回復可能なスタン状態に。また、判定が足下まであるので、ダウン状態の相手への追い打ちへも使えるぞ。

戯歩刺（Ⓑ＋Ⓚ）／相手と大きく軸をずらして攻撃する下段技。避け性能はなかなかのものだぞ。

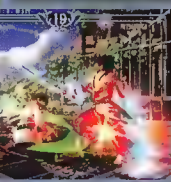
進脚刺（⇦⬅ⓀⒷ）／キックから突きを出す二段技。一発目で相手がスタンするので、ヒットすれば必ず連続ヒットする。二発目が当たると相手はダウンするぞ。

…or…or…Ⓚで飛び蹴りを二回出す新技も追加された。

⇨➡Ⓐ／回転しながら中段をなぎ払い、返す刀で上段を攻撃する使いやすい技だ。

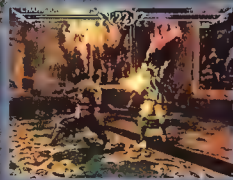
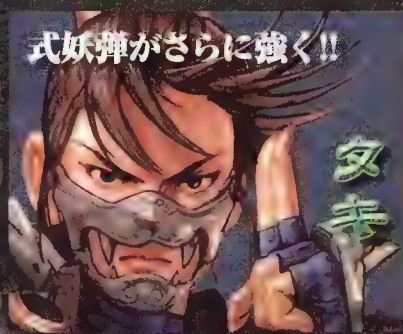
⬆Ⓐ（2P側時は⬇Ⓐ）／リーチの長い中段横斬りで、ガードされてもほとんど不利にならず、カウンターヒット時は相手に続けてスタンコンボをたたき込める強力な技。中間距離戦での主力となるハズ。

各種構え中Ⓑ＋Ⓚ／すべての特殊構えから出せる上段飛び蹴りで、出始めに対横属性中段インパクト性能がある。中段横斬りで構えをつぶそうと試みる相手に使っていきたい。

…の下段払いが発生。カウンターヒット時のみダウンを奪える。

⬆or⬇Ⓐ／動作がコンパクトな中段の横斬りを放つ。通常ヒットでスタンを誘発してコンボにいける上、ガードされても反撃を受けないという優秀な技。ただし、若干リーチに欠けるので接近戦に限定して使う必要アリ。また、入力した方向から斬り付けるので、相手の8WAY-RUNに当てる際は注意が必要だ。

⇨➡ⒷⒷ／背を向けるほどの勢いで相手を斬り上げたのち、強烈な振り下ろしで追い打ちする技。初段で浮かせて2発目が決まるといった仕組みとなっている。

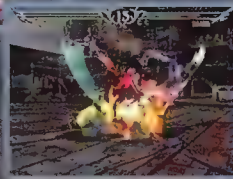
…Ⓐはスライド入力が完璧ならヒット時に打撃投げへと移行するようになった。

⬆or⬇Ⓐ＋Ⓚは大きく踏み込んでの上段横斬り。とにかくリーチが長いので遠距離戦で使おう。

⇦Ⓐ＋Ⓑ／タキの象徴ともいうべき技である下段の浮かせ技「式妖弾」。ボタンをホールドすることによって、弾を撃つ回数が増加。最大ホールド時はガード不能、かつ弾を三発撃つ、というものに変化する。また、⇨Ⓐ＋Ⓑと入力すれば、発生は遅くなるがガード不能かつ攻撃範囲の広い式妖弾を出す。

Ⓐ＋Ⓚ／宙返りできる特殊動作技。今回、この技や宿（⇩⇧⇦）などの特殊動作に移行できる技がかなり増えたので、トリッキーな連係の戦術を組みやすくなった。

式妖弾はホールドでタイミングをずらせるので、より強力な技に。

Ⓐ＋Ⓚ,Ⓑ＋Ⓖは空中投げ。コンボにも組み込めるので使う場面は多い。

ソフィーティア
蹴り技も使いやすい

⇩⇧⇨Ⓑ／エンジェルストライク。今回、⇨➡Ⓐなど使いやすい技がそろっている。新技のおかげで近〜中距離戦の選択肢がより強力になった。
⇦Ⓚ／下段インパクト性能を持つ蹴り技で、カウンターヒット時は大幅に有利となる。とくに、⇩Ⓐをつぶすのに役立つ。
➡or⬅or⬆Ⓚ／正面に向かって前蹴りを出す技で、カウンターヒット時はスタンを誘発する。どちらも連続技を狙えるので、活躍する機会は多いだろう。
Ⓐ＋Ⓑ／インパクト技。弾いた技の種類によって反撃技が変化する。

⇦Ⓚは下段インパクトの性能を持ち、カウンターヒット時は大幅に有利。

⇦ⒶⒶⒶは3段目ヒット時にⒶで追加攻撃が発生。連続ヒットする。

カサンドラ
高い攻撃力で大暴れ！

エンジェルスカッシュ（エンジェルッステップ（⇩⇧⇨）中Ⓑ）／ヒット時にタイミング良くⒷを押すことで、追加攻撃が出るように。ヒットと同時に入力すると、通常よりダメージがアップする。
ロードスターストライク（⇨➡Ⓐ＋Ⓑ）／ガードブレイク技になり、ガード時のスキが減少。ただし、ヒット時に追撃が入らなくなった。発生が早く威力が高いので、空中コンボで使うと大きなダメージが狙えるぞ。
シールドスクープ（⇩Ⓑ＋Ⓚ）／盾で相手を殴る中段技。上段攻撃をスカせる。カウンターヒット時は、相手が回復不能のスタン状態におちいるぞ。

鉄砕破（⇨Ⓑ＋Ⓚ）／発生が早く、ヒット時にダウンを奪える上段攻撃。ダウンしている相手に、掃撃（⬇Ⓑ）などで追撃可能だ。スキの大きな技への反撃などに使いたい。
回撃旋突（⇨➡Ⓑ）／こちらも上段攻撃ながら、リーチ、発生の優れた技。カウンターヒット時は回復可能なスタン状態になるため、回復の遅い相手には追撃、早い相手には二択、と使い分けよう。
踊刃掃撃（⇧ⒶⒷ）／中段から、下段の横斬りに派生する技。二段目をⓀにすると、中段に派生する。二択に使おう。

地味ながらも、発生の速い刈臑刃（⇩Ⓐ）の追加は非常にありがたい。

老伝翔泉儀（⬇or⬆ⓀⒷ）も強力な浮かし技。

⇩ⒷⓀ／2段目まで連続ヒットし、ダウンを奪う。
⬇or⬆Ⓑ／剣を大きく振り上げる中段攻撃で、技後は背向け状態に。Ⓑをホールドしていると、この技から構え技の水鶴にシフトするので、追撃も決められる。
⇨➡ⒷⒷ／リーチの長い2段技。1段目をホールドすると水鶴にシフトするので、そこから連係も組めるぞ。今回ユンスンはⒶⒶからの派生技が無くなった代わりにⓀⓀⒷが加わるなど、全体的にリニューアルが施され、新技も多い。

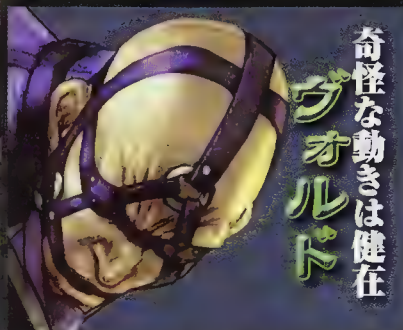
⬇or⬆ⒶⓀは中間距離の主力。1段目ヒットを確認して2段目を出せる。

ジャンプⓀⓀⒷは空中で3段攻撃を出す。空中コンボに使いやすい。

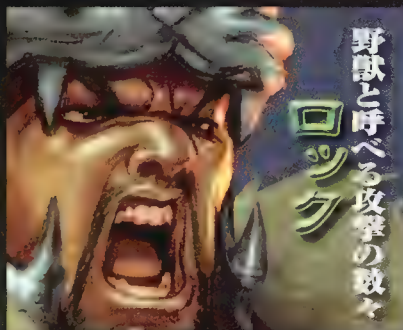
ⒶⒶⒷ⇨Ⓐ／上→上→中→上段の連係技。ここから４段目後にレバーの上下左右で各種構えに移行可能。
⇦ⒶⒶ／上→下段の連係技。上→中段の⇦ⒶⓀなどとあわせて、接近戦で使いやすい。後者は背向け状態に移行するといった性能を持つ。そのほかにも、⇧ⒷⒶや、⇨➡Ⓚ、⇨Ⓑなど、背向け状態に移行できる技が多い。これらの技で、手数の多い連係を組んでいきたい。今回のタリムは、背向けや、構えのエアサイドターンなど、移行できるパターンが増えている。

家庭用のⒶ＋Ⓑ連打Ⓑ連打は、Ⓐ＋Ⓑ⇩⇦⇧⇨Ⓐ⇩⇦⇧⇨Ⓑにコマンド変更。

背向け中Ⓑ＋ⓀⒶ＋Ⓑはアーケードエディションからの新連係技だ。

デフォルトキャラクター

⇨ⒷⒷ／素早い上段突きから、背を向けつつ振り下ろし斬りを放つ。初段はリーチも長く、けん制として役に立ちそうだ。
背向け状態で⇦Ⓐ／背向け状態から小さく飛んで中段横斬りを放つ。カウンターヒット時にのけぞりの長いスタンを誘発するため、強力なスタンコンボの始動技となるのだ。
背向け状態で⇨➡Ⓚ／背向け状態から足を払いつつ蹴り上げ、ジラックへと移行する。ヒット時はジラックからの技で追撃できるぞ。

奇怪な動きは健在。コンボ始動技となる下段の背向け中⇨➡Ⓚはガード崩しとして強い。

[illegible]は特殊下段突きから下段を放つ。初段ノーマルヒットで連[illegible]

ロングホーン（⇨➡Ⓚ）／タックルから、頭で相手を後方に打ち上げる中段技。技の出始めの姿勢が低いので、相手の上段攻撃を避けながら攻撃できる。距離が離れた位置から出せば、反撃も受けにくいぞ。
ロックナックル（⇦Ⓐ）／上段攻撃ながら、リーチが長く、横斬りの攻撃なので8WAY-RUNに強い。ヒット時は、ダウン投げのハイパーダイナマイトスラム（⇩Ⓐ＋Ⓖor⇩Ⓑ＋Ⓖ）で追い打ちがかけられるぞ。

ホリゾンタルスィープキック（Ⓐ＋Ⓚ）は発生が早く見切りづらいぞ。

[illegible]可能なコマンド投げだ。

⇩⇧⇨Ⓑヒット時Ⓑ／強烈なボディーブローを繰り出す。これがヒットすると相手をつかんでたたき付ける打撃投げにシフト。さらに追撃が決まるため、総合したダメージはかなりのもの。
⇨➡Ⓐ＋Ⓑ／勢いをつけ、ショートアックスで強烈な突きを放つ。威力が非常に高いので、空中コンボに組み込むと効果を発揮するだろう。
⇦⬅Ⓚ／姿勢を低くしてかみ付きを放つ。相手が頭をこちらに向けてうつ伏せダウンしているところに決めればダウン投げとなるのだ。

⇨➡Ⓑはヒット時に高く浮かせるため、威力の[illegible]

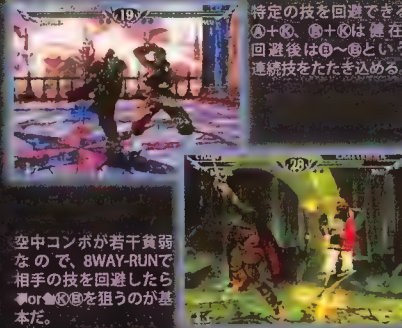
[illegible]Ⓑはホールドでガードブレイク効果を持つ浮かし技。起き攻めに有効そうだ。

⇧ⒶⒷ／中段技。1段目カウンターヒット時にスタンを誘発し、2段目が連続ヒットして空中に浮かせる。発生が早いので接近戦で使いやすい。
Ⓑ＋Ⓚ／吉光独特の構え技「地雷刃」。この構えから、Ⓐ＋Ⓑで下段のヘッドスライディングを出したり、Ⓑで中段の頭突きを出すなどの派生技が追加された。そのほかにも、地雷刃から卍蜻蛉など、構えからほかの構えにもシフトしやすくなっている。
卍蜻蛉中⇧Ⓑ＋Ⓚ／『キャリバーⅢ』独自の構え「極・卍蜻蛉」。上空を飛びつつさまざまな派生技に移行可能。だが、体力が徐々に減少する。

[illegible]

[illegible]では、背向け状態でも卍蜻蛉や地雷刃を出せるようになったぞ。

素早く長いレイピアが自慢
ラファエル

⇩⇧⇨Ⓚ／回転して跳び上がり、足元を踏み付ける下段攻撃。ヒットするとダウンを誘発し、Ⓐ＋Ⓑ.Ⓐで追撃できるため高威力だ。
⇦or⇧or⇩or⇨Ⓑ＋Ⓚ／レバーにより任意の方向に出せる中段突き。横方向への8WAY-RUNを読んだ際に⇧や⇩を使えば、突き攻撃ながらもヒットが望める。ヒットすればダウンを誘発する。
Ⓐ＋Ⓑ中Ⓐ＋ⒼorⒷ＋Ⓖ／特殊動作から出せる投げ技。ダメージ自体はそれほどでもないが、相手から何かを吸収するような攻撃モーションが面白い。

特定の技を回避できるⒶ＋Ⓚ、Ⓑ＋Ⓚは健在。回避後はⒷ～Ⓑという連続技をたたき込める。

空中コンボが若干貧弱なので、8WAY-RUNで相手の技を回避したら⬇or⬆ⓀⒷを狙うのが基本だ。

アイヴィー
鞭状態で押さえ込め

吊籠執行人（鞭状態で立ち途中ⒷⒷ）／鞭状態から出る強力な浮かせ技。一発目のヒットを確認してから二発目を出すことも可能。技後は、武器が剣状態に戻るので、刺蔓の吊籠（⇧Ⓑ＋Ⓚ）で追撃をかけよう。
高貴なる幽霊（鞭状態で⇩⇧⇦Ⓑ）／以前と違い、鞭状態からしか技が出なくなった。避け性能が高く、接近戦の弱い鞭状態では頼りになるぞ。また、⇩⇧⇦Ⓑと入力することで、素霊が交代する（気）という構えに移行できる。
⬇方または⬆方向走り中Ⓑ／今回加わった新技。発生は遅いものの、ガードブレイク能力を持つ。

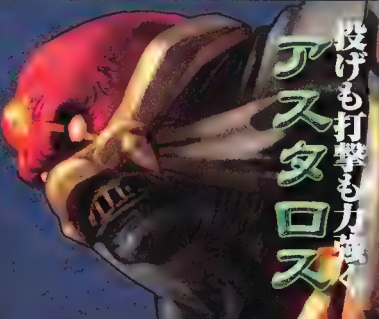
水精のごとく（鞭状態で⇨➡Ⓑ）はリーチが長く相手を浮かせることができる。

アイヴィーといえば収束する世界（マイトアトラス）。入力を極めろ！

セルバンテス
力がすべて！

ジオ・ダ・レイ（ダ・ロード（⇩⇧⇦）中Ⓑ）／この技は、コマンドの成立と同時に技を出す、いわゆる最速入力をすることで性質の違う技に変化するようになった。最速入力攻撃ヒット時は、通常のジオ・ダ・レイよりも追撃が入れやすく、より高いダメージが狙えるようになった。
シザースリフター（⇧ⒶⒷ）／下段攻撃の横斬りから、中段攻撃の縦斬りに派生する技。初段ヒットから連続ヒットする上、二段目を、⇧Ⓐがヒットした瞬間に入力すると、剣に付いている銃で追い撃ちする技に自動で派生するぞ。タイミングは難しいが、ぜひ身に付けよう。

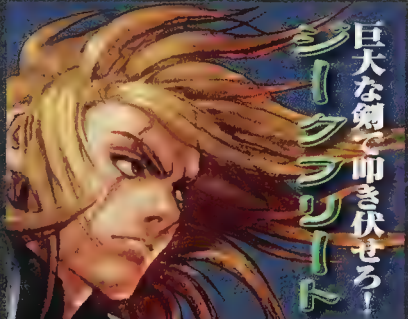
キャノンボールリフター（⇦Ⓑ）は、相変わらず使いやすい浮かし技だ。

ファンタズムフリート（⇩⇧⇨⇩⇨➡Ⓑ＋Ⓖ）という強力なコマンド投げも持っているぞ。

アスタロス
投げも打撃も力強く

⬆or⬇Ⓑ⬅／⬆or⬇Ⓑと同じモーションだが、ヒット時は空中に浮かせつつ手前に引き寄せる効果を持つ。⇩⇧⇨Ⓑ＋Ⓖでの追撃を決めれば、大ダメージを与えられる。
⇨➡Ⓚ／アスタロスの代名詞といえる中段技。ボタンをホールドすると2段技に変化。
⇨⇦Ⓐ＋Ⓖ／⇨⇦Ⓑ＋Ⓖとともに強力な投げ技。『Ⅲ』でコマンド投げに変更されたため、ガードインパクトをされないように。
ダウン中に⇧Ⓐ＋Ⓖor⇧Ⓑ＋Ⓖ→⇧Ⓐ＋Ⓖor⇧Ⓑ＋Ⓖ／今回追加されたダウン投げ。

ヒット時に手前に引き寄せる⬆or⬇Ⓑ⬅。リーチも長く狙いやすい。

⇨➡Ⓚは２段技に。ヒットを確認しやすく、追撃が容易になった。

ジークフリート
巨大な剣で叩き伏せろ！

シニスターホールド／コマンドを入れると、前に大きく移動する構えここからのガイストストライク（シニスターホールド中Ⓑ）と、ガイストスピニングローキック（シニスターホールド中Ⓚ）は、見切りにくい強力な二択。ヒット時はどちらも追撃可能で、まとまったダメージがかせげるぞ。
チャージストローク（⇨➡ⓀⒷ）／タックルから、剣の柄で殴る二段技。二発目がカウンターヒットすると回復可能なスタン状態になる。一発止めと使い分けたい。また、初段カウンターヒットで浮くので、そのときは確認して出し切ろう。

アサルトスラップ（⇨➡Ⓐ）は、上段ながらリーチが長く使い勝手がいい。

構えからの新技に注目！見切られにくいものや、途中でキャンセルできるものもあるので、起き攻めに使っていきたい。

ナイトメア
邪剣の力を見せつけよ

⇩⇦⇨Ⓐ／特殊ステップから対横斬りインパクト性能を持った裏拳を繰り出す技。カウンターヒット時は回転やられを誘発するため、強力なスタンコンボを狙っていけるのだ。
⇦Ⓑ／大きく振りかぶって強烈な斬り上げを繰り出す。また、ヒットすると自動的にソウルチャージA状態となるのも特徴で、その後はガード不能となる⇨➡Ⓐや⇦⬅ⒷⒷを狙うのが強力そうだ。
デキスターホールド中Ⓐ／リーチの長い中段横斬りを放つ。ホールド時は構えを維持しつつ極端にスキが小さくなり攻め続けられる。

ナイトメアの代名詞だった⇧Ⓑは斬り下ろし攻撃に。発生は遅いが空中コンボにはいける。

立ち途中Ⓑで攻撃しつつデキスター・ホールドに移行。スキが小さく攻め続けられる。

取得アイテムを確認

プレイ終了後はタワーでアイテムを整理。装備品やポーションは、事前に準備しておかないと持ち込めない。装備品にはランク(ゲーム内の進度やキャラレベルに応じて決定 E—SSS+)制限が設けられたものもある。

アイテムの装備条件

写真では見にくいがプレイ中に入手したアイテムの性能や装備条件は、タワーのキャッスル→カスタマイズで確認できる。敵が落とすアイテムもあるので、エピックやクエストを進めるとアイテム欄が徐々に狭くなってくる。窮屈に感じ始めたら、倉庫カードを作成しよう。

称号を取得することも

規定条件を満たすと獲得できるのが"称号"。入手した称号は、いつでもタワーで付け替えが可能だ。エピックを進めるだけで得られる称号もあるが、何らかの隠された条件が必要な称号もたくさん用意されているぞ。

なお、称号が変わってもキャラ性能などへの影響は無い。

アイテムを獲得せよ

アイテムはマップ内に置かれた宝箱だけでなく、敵が落とすこともある。また、エピックやクエストをクリアすると、ほかのエピックを進める上で必要になるキーアイテムが手に入る場合もあるぞ。そして「ドルアーガの塔」と言えば——入手の難しいレアな装備品。これも数多く用意されているようだ。ほかにアイテム合成やICでの宝くじなども、レアアイテム獲得の機会となる。トレードも活用して、装備を強化していこう。

多人数専用のクエストにお宝が眠っている!?

レアアイテムはエピックよりも協力プレイ可能なクエストで手に入りやすい。力を合わせて未知なるアイテムを探し出せ!

①エピックを進める

プレイ可能なエピックの進行に一つで、クリアすると新たなエピックが出現する仕組みだ。四者四様のストーリーをたん能しつつ、再開のルアーガを目指そう。

②クエストをプレイ

エピック2に進めば配信クエストがプレイ可能に! 積極的にチャレンジしよう。

番外編 キャッスル活用法

キャッスルのカスタマイズでは、装備品の色を変える"染色"や、見た目や性能を変化させる"アストラル合成"が可能だ。自分だけの組み合わせを探して個性を演出しよう。

多人数プレイも

エピックは基本的にシングルプレイのストーリーモードだが、多人数プレイが可能なパーティーエピックも存在。パーティーエピックは全キャラ共通で、すでにクリア済みのプレイヤーが手助けに参加することができる。手助けする側は"次元の鏡"というアイテムが必要になるが、これは一定のエピックまで進めば漏れ無く入手できる。

エピックはキャラごとに独立した内容だが、共通のエピックもある。

次元の鏡で他プレイヤーのエピックに参戦!

共通エピックのいくつかは多人数プレイが可能。一人で難しければ、加勢してくれるプレイヤーを募ろう。

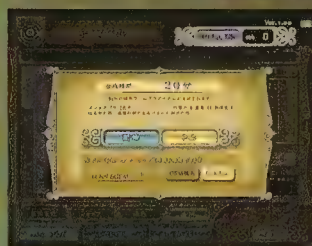
いろいろできます

合成欄にアイテムを入れると完成品の性能と合成完了までの時間が表示される。実際に試す前にできるものが確認できるのはうれしい。

キャラ作成後のタワーは、"キャッスル"が中心。キャッスルではキャラのカスタマイズやアイテム合成を行なえる。合成完了までには規定の時間が必要だが、ジェムを購入すれば完成を早くできるぞ。

宝くじは更新後のICカードを使用する。残り度数があっても更新は可能だ。

そのほかにも

タワーの"キャッスル"以外のコマンドからは、新規キャラクター作成や倉庫カードの作成などが行なえる。また、更新済みのICを使って"宝くじ"を1回だけ引くことが可能だ。非常にレアなアイテムが入手できることもあるので、更新後は必ず利用しよう。使用回数が残っているICを強引に更新することもできるので、すぐに引きたい場合は試してみよう。

押し寄せる敵、緊張感溢れるミッション！ そう快感抜群のガンシューティング最新作!!

TIME CRISIS 4

ナムコの人気ガンシューティング『クライシス』シリーズの最新作が登場！　激しい攻撃をかいくぐり、テロリストを追い詰めていく緊張感がたまらない！　発売はまだ先だが、誌面からこの緊張感の一端を感じ取ってほしい！

タイムクライシス4
■メーカー　：ナムコ
■ジャンル　：ガンシューティング
■操作方法：ガンコントローラー＋ペダルスイッチ
■発 売 日：2006年夏予定
■使用基板：システムスーパー256

Text：閃屋

ワイルドな魅力漂う激情家

ジョルジョ・ブルーノ (PLAYER 1)
Giorgio Bruno

とっさの反応が命をつなぐ！ ペダルを踏んで攻撃、放して身を隠せ!!

ナムコの人気ガンシューティングシリーズ『タイムクライシス』は、アクションペダルを踏むと攻撃可能な状態となり、離すと物陰に隠れてリロードができる。白熱の銃撃戦を体感できるこのルールは、初代から一貫されてきたシリーズの要。今作では舞台がさらに広がりをみせ、新鮮なシチュエーションで銃撃戦を繰り広げるぞ！

ペダルを踏んで攻撃せよ！

ペダルを放して隠れろ！

新基板「システムスーパー256」が描く迫力満点のグラフィック！ 大量の敵が襲来するぞ!!

テロリストに占拠された空港で弾雨をくぐり抜け、摩天楼をヘリで飛び、暗がりの洞窟や森林地帯を抜ける。広がりある多彩な舞台で、息切れ寸前のスピード感がプレイヤーを急襲する！

陽気なルーキーエージェント

エヴァン・ベルナード (PLAYER 2)
Evan Benard

変わりゆく戦況に的確な指示を出す
ボイスナビゲーション

今作では、銃撃戦をドラマチックに盛り上げる演出も見逃せない。その一つが仲間キャラクターによるボイスナビゲーションで、ゲームの進行に合わせて臨場感たっぷりにセリフをしゃべり、戦況の報告や次の行動を示唆しくれるのだ。セリフの中には、知らないと損をする情報もあるので、よく耳を傾けながらプレイしよう。

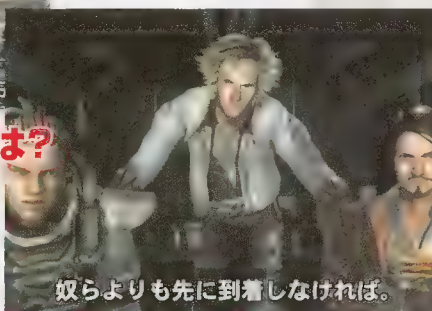
仲間の一人は、現場に同行して共に戦うウィリアム・ラッシュ大尉、そしてもう一人は、上空の管制機からサポートを行なう美女、エリザベス・コンウェイ中尉だ。生き残りたければ、二人の言葉に素直に従って、間違いは無い。

仲間の声に耳を傾けろ

ラッシュ大尉は、状況に応じて最適な武器を指示したり、イベントシーンで武器の残弾数を補充してくれるなど、現場に居る者ならではの活躍を見せる。コンウェイ中尉は、敵に関する情報を教えるなど、様々なハイテク機器を駆使してサポートしてくれるぞ。

鉄の意志を持つ、たたき上げ軍人

アメリカ軍の極秘兵器の行方は?

「極秘兵器が米国でテロリストの手に渡る」という情報をつかみ、早速調査に向かうVSSEエージェントの二人。しかし彼らの行く先に待ち構えていたのは、何と極秘兵器"テラーバイト"だった……ボイスナビゲーションで盛り上がるストーリー展開も必見!

奴らよりも先に到着しなければ。

多方向から攻め入る敵と危機一髪の攻防戦
マルチスクリーンバトル

1Pプレイヤーと2Pプレイヤー、二つの視点でゲームが進行するという特徴を持つ本シリーズ。今回は新しく、多方向から攻めてくる敵に対して、プレイヤーが任意で視点を切り替えて応戦するマルチスクリーンバトルが加わった。画面外にいる見えない敵を探す感覚が新しく、こちらから撃ちに行けるのが面白い。正面と左右の3画面から複数の敵が襲ってくるため、見えない方向からの攻撃を把握するにはボイスナビゲーションが重宝する。バトルの内容に応じてそれぞれミッション達成条件が異なり、開始時にミッションの内容が表示される。その場に現れる敵を全滅させるものや、群がってくる敵を倒し続けて一定時間侵入を食い止めるものなど、シチュエーションに応じて条件はさまざまだ。

プレイヤーが画面を切り替えて戦う

マルチスクリーンバトルの画面は、左右に矢印が表示され、この矢印のある方向に視点を切り替えることができる。切り替えたい方向の矢印の、画面外に銃を向けることで、そちらの方向に視点が替わる。今、どちらの方向から敵が攻めて来ているかは、ボイスナビで教えてくれることが多い。

左に切り替え!

右に切り替え!

写真のミッションは、敵を全滅させるというもの。敵を倒していくと、画面中央のパーセンテージが下がっていき、ゼロにすれば成功となる。ダメージを受ける条件も通常とは異なり、ライフの代わりにトラックの耐久力が表示され、トラックに3回ダメージを受けるとプレイヤーのライフが一つ減る。逆にいえばダメージをくらったのが2回までなら、バトルが終わればチャラになるのだ。

とにかく緊張の連続!

今作はヘリでの空中戦や暗闇の洞窟など、緊張感が体に残る場面がいっぱい! 畳み掛けるようにアクションシーンが連発し、息つく間も無い感じで、ぜいたくに楽しませてくれますよ!!

連射系の武器をまき散らして「うーん、そう快!」と思ったら、次は狙撃だった! 常にドキドキの展開だ。

熱いバトルに参加せよ！

闘劇'06

SUPER BATTLE OPERA

THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT

予選リポート

各地で激戦の続く闘劇'06は、3月の予選を残すのみとなった。9タイトルの注目予選をピックアップしていこう。40〜41ページには3月の予選店舗リストを掲載したので、これから予選の通過を目指す人は役立ててほしい。

【大会概要】
名称：闘劇'06 -SUPER BATTLE OPERA- THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT（略称：闘劇'06）
主催：株式会社エンターブレイン／アルカディア編集部
運営：闘劇事務局／株式会社アクアルージュ
予選：2006年1月〜3月に全国各地のロケーションにて開催
本戦：2006年5月に全国決勝大会を東京で開催

【協力】
ビートライブ（山岸 勇）
ゲームニュートン（松田 泰明）
アミューズメントステージボヒー（具志堅 裕人）
KO-HATSU（松井 力）
アミューズメントエース津田沼（峯木 良広）
Gamer's VISION（今井 恵介）

GUILTY GEAR XX SLASH

1/28 ゲームチャリオット五井店

名勝負ぞろいのエリア決勝

激戦が繰り広げられている『GGXXSLASH』。ゲームチャリオット五井店の予選も白熱していたぞ。店舗予選決勝は、【コンボイの謎】と【CTU見てからテロ余裕でした】の試合。どちらも、ここまでそれぞれが活躍を見せ、危ない場面ではフォローしていた。店舗決勝先鋒戦は、【CTU見てからテロ余裕でした】の「ドミー」（闇慈）がいきなりの2タテ。このまま優勝するかと思われたが、「コイチ」（イノ）が奮闘し「ドミー」を倒した。これで勢いに乗った「コイチ」は、中堅「シュウト」（アクセル）も倒し「BLEED」（ジョニー）と大将戦。一進一退の攻防を見せたが、最後は「BLEED」が勝ち、エリア決勝へと駒を進めた。

続くエリア決勝は、二つのリーグに分け、それぞれのリーグを勝ち抜けたチームが勝敗を決めるというもの。一つ目のリーグを勝ち抜けたのは、【Lotus】。先鋒の「Dio」（A.B.A）が快進撃を見せ、負けることなく勝ち抜いた。

もう一方のリーグでは、実力が均衡した試合が多く、全チーム1勝1敗となり再度リーグ戦が行なわれた。再試合は、店舗予選を勝ち抜けた【CTU見てから〜】が惜しくも2敗。【裏切り者】と【ロケットで突き抜けろ！！】のどちらかが決勝へ駒を進められることとなった。【裏切り者】対【ロケットで突き抜けろ！！】は再試合後のこともあり、白熱した試合が続く。

どれもが名勝負だった本大会。中でも、エリア決勝の「012」対「イモ」戦はベストバウト中のベストバウトだった。

一進一退の試合が続き、「012」（ソル）対「イモ」（ザッパ）の大将戦にもつれ込んだ。大将戦も互いに一歩も引かずマッチポイントとなり、残すはファイナルラウンド。「012」は何とか攻め込もうとするが、「イモ」の守りが固い。「イモ」はわずかなスキを突き確実に霊魂をため、ザッパにラオウが憑依。タイムオーバー近くになり、このまま「イモ」が勝つかと思われたが、「012」はこの状態でも果敢に攻め込んで体力を奪い、ラオウの憑依を解く。このチャンスを逃すまいと「012」が最後まで攻め続け、見事に勝利を収めた。

エリア決勝最後の試合でも、激戦を勝ち抜けた【裏切り者】はそのままの勢いで【Lotus】を倒して優勝。長いエリア決勝戦を制した。

優勝 裏切り者
写真左から、「FAB」（ポチョムキン）、「012」（ソル）、「ネモ」（ファウスト）

最終予選にはまだ間に合う!!

栄えある東京ブロック初代表の座は!?

東京板橋区のGAME-NEWTONで行なわれたエリア決勝大会は当日の店舗予選を含め、予想通り修羅の国。その激戦の中、見事店舗代表をもぎ取ったのは「miya」(ペク)の活躍光る【TEKKEN☆FUSION】であった。

エリア決勝大会は5チームによる勝ち抜き制。2位以下を決める必要が無いので、先に5勝したチームがその時点で優勝となる変則リーグ戦。注目のチームは『鉄拳4』闘劇覇者「タケヤマ」率いる【逆境☆ナイン】、鉄拳界の小川「sdz」(ブライアン)擁する【sdz】、鉄拳界のネットアイドル「ゼクス」(デビル)を中心に「ノブ」(ヘイハチ)、「ちぃ」(レイ)といった古豪のそろう【ノブユキング】だった。

エリア決勝ではまず【逆境☆ナイン】の核弾頭こと「やまだ☆マン」(ヘイハチ)が火を噴く。【ヒザサポーターズ】、【ノブユキング】をいきなり6タテし、波に乗る。会場のだれもが【逆境☆ナイン】の優勝を確信したが、そんな空気を打破したのが「sdz」だ。圧倒的劣勢をモノともせず、「sdz」らしい手堅く、まとわりつくようなイヤらしい接近戦を展開。「やまだ☆マン」、「タケヤマ」と下してチームの1勝目に貢献する。そんな【sdz】チームに思わぬ伏兵が現れる。【TEKKEN☆FUSION】の先鋒「大須」(エディ)だ。バーチャファイター界にその名を轟かせている氏は画面を所狭しと動き回りつつも、相手のけん制技のスカリには浮かし技のビリパをきっちりたたき込む豪快なスタイルで【sdz】チームを3タテ。【ノブユキング】戦では大将「ノブ」が「大須」を止めるも「miya」がスネイクブレード2発止めを効果的に使ったケズリで勝利し、要所を締める。

「miya」が「ノブ」戦の開幕で決めた大技ウイングブレード。ここからの空中コンボで体力8割を奪った。

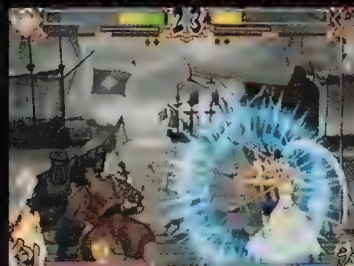
勝てば優勝の決まる【逆境☆ナイン】との一戦ではまたしても「大須」のエディが爆発し、「ひろ」(アンナ)、「やまだ☆マン」、「タケヤマ」と3タテ。文句無しの優勝を飾った。この日のMVPは、エリア決勝で10勝1敗の好成績を収めた「大須」だろう。決勝大会で氏の『VF4FT』、『鉄拳5DR』の2種目制覇は達成されるのか。今後の動向が要注目のチームだ。

TEKKEN☆FUSION
写真左から、「miya」(ペク)「大須」(エディ)、「りゅ〜K」(ニーナ)

サムライ勢をつぶしに来ました

1月29日、川崎のプレイランドパルスで開催された予選には、何と31チームが参加。関東ではこの予選後にしばらく予選が無いため、大きく盛り上がる大会となった。ここでの大本命は各方面で際立つ才能を見せる「ときど」と、「Reoth」の【黒船】。彼らを止められるチームは居るのか?が焦点となった。

本大会の主役である「ときど」は、1回戦でシード権を獲得、ブロック決勝では前作の全国大会覇者チームの一人「FAG」のチーム【クソゲーにしてやるですにゃ】を撃破して決勝トーナメントへ進む。決勝トーナメント第1試合は、闘劇2004ベスト4の「ATC」率いる【ATCオブジョイトイ】と、現在最強の火月使いと目される「アジン」のチーム【NEET BOYS】、【黒船】に対するは先の関東大会の主催者を務めた「カイヌマ」のチーム【東方天鶴譚】の闘いとなった。

まずは【ATC オブ ジョイトイ】対【NEET BOYS】。ここでは職人キャラのナコルル使いである若手「ゆー」が大活躍。この日8タテ目を決めて決勝へ。次の試合ではさすがに【黒船】が危ういところを見せるかと思われたが、「Reoth」が先鋒で出て2タテ。「ときど」だけのチームではないところを見せ付けた。決勝の【NEET BOYS】対【黒船】は先鋒「ときど」が「ゆー」を破り、サムライ勢最後の砦、「アジン」が登場。しかし降り注ぐスンガンの雨にうたれ、画面端に追い詰めても三角降りジャンプDで何もさせてもらえず、ダッシュ封じのしゃがみ中斬りからの武器飛ばし技を決められ、【黒船】の勝利となった。

「ときど」は終始安定した立ち回りを見せ、最強火月の「アジン」にすら一度も連斬の差し込みを許さなかった。

それにしても、「ときど」の強さは突出しており「現在最強」と言ってもふさわしいほどの貫禄を見せている。3回戦以降は、これまで店舗予選で、決勝まで行った経験のあるチームだったがそれをものともしない。本選切符を獲得した後、ときどはこう言った。「サムライ勢をつぶしに行きます」。闘劇'06年の舞台は「ときどVS.サムライ勢」という様相を呈してきた。生粋のサムライプレイヤーたちは、複数タイトル優勝という「ときど」の野望を打ち砕くことできるのか?

黒船
写真左から、「Reoth」(いろは)「ときど」(ミナ)

3月の予選は40〜41ページに掲載!!

1/22 プラボ中野

悲願の優勝へ向けて好発進!

東京では初となったプラボ中野店でのエリア決勝は、【ヤツのおでこはスリピース】「するめ」（遠野志貴）「がる」（吸血鬼シオン）、【参宮橋】「はと」（赤主秋葉）「織」（遠野志貴）、【魔法少女リリカルフランドール】「K猫」（暴走アルクェイド）「腐乱人形」（弓塚さつき）の3チームでのリーグ戦となり、【ヤツのおでこ〜】が善戦するものの惜しくも2連敗し、【参宮橋】と【魔法少女リリカル〜】の一騎打ちとなった。

先鋒戦では「はと」が立ちガード不能現象を意識させた攻めで「K猫」を圧倒し、一気に追い詰められた「腐乱人形」だったが、全く動じることなく冴えた動きを見せる。並みのプレイヤーでは持て余すポテンシャルを持つ赤主秋葉を自在に操る「はと」を、会場内が息を呑む一瞬の静寂を突き刺すしゃがみCで沈めると、続く「織」をも寄せ付けない。ほかの遠野志貴使いとは一線を画す実力を持つ「織」でも全く手が出ず、苦し紛れの空中ダッシュBをシールドで封じて2連勝。

公式の全国大会では後一歩のところで優勝を逃した「腐乱人形」がその実力を見せ付け、全国制覇へ向けて好スタートを切った。

優勝 魔法少女リリカルフランドール
写真左から、「腐乱人形」（弓塚さつき）
「K猫」（暴走アルクェイド）

ついにあの夢が実現!

闘劇の常連店舗であるビートライブでは、42名の猛者が集結。その中には、いつ通過してもおかしくはない「ネモ」、「マゴ」、「A-RUSH」などの姿も見られた。

この死闘を制覇したのは、ギルティプレイヤーとしても有名な「ネモ」（オズワルド／ジェニー／影二）であった。「ネモ」は本作で二強と言われているクーラと牙刀を使用していないが、その強さはほかを圧倒していた。

決勝の相手は「ヒキヨワ」（ユリ／K'／まりん）となり、こちらもクーラ・牙刀を使用していない。だが「ネモ」よりも非常にレアなキャラ構成といえる。彼は準決勝で「A-RUSH」との激戦を大逆転で制しており、勢いに乗っていた。

しかし、「ヒキヨワ」対「A-RUSH」の試合をしっかりと見ていた「ネモ」に死角は無く、オズワルドのラッシュで一気に勝利をもぎ取った。

「ネモ」はすでに『GGXX SLASH』、『北斗の拳』でも予選を通過しており、今までできなかった闘劇二冠が期待されるプレイヤーだ。彼は長年の夢を叶えることができるのか!? 今後も要注目プレイヤーであることは間違い無いだろう。

優勝 ネモ
（オズワルド／ジェニー／影二）

2/5 ビートライブ

1/29 クラブ セガ 秋葉原

世紀末に秋葉原が燃えた!

1月29日にクラブ セガ 秋葉原で行なわれた予選は参加者45名と北斗の予選の中でも最も大規模なものとなった。大会は一瞬で決まるラウンドも多く、北斗らしい息も付けない熱戦ばかりでこの日の秋葉原はとにかく熱かったぞ。

「志郎」（トキ）、「J.T」（シン）、「トモノ」（シン）など性格の違うゲームのプレイヤーたちが一堂に会した中、過酷な六つのブロックをそれぞれ抜けたのは、「しっか」（トキ）、「秋葉六星拳 廃星のたぬ」（レイ）、「志郎」（トキ）、「番長」（レイ）、「KYO」（ユダ）、「SII」（トキ）の6人。さらにその6人をベスト3に絞り込み、「秋葉六星拳 廃星のために」、「番長」、「SII」の3人でリーグ戦を行なった。混戦を極めた決勝リーグは「秋葉六星拳 廃星のたぬ」が2勝0敗で見事に優勝！ 本戦への切符を手にした。

「秋葉六星拳 廃星のたぬ」はめくりジャンプBを多用し、そこから確実にバニシングストライク→壁コンボを決め、トキ戦でも当て身に捕まらないようラッシュにバリエーションを持たせていたのが印象的だった。

本戦でも彼の華麗な南斗水鳥拳に要注目だ。

優勝 秋葉六星拳 廃星のたぬ
（レイ）

最終予選にはまだ間に合う!!

上級プレイヤー登場の激戦!

2月5日に行なわれたクラブ セガ 新宿西口予選。同店では『ストⅢ 3rd』の定例大会が開かれていることもあり、予想通りの激戦となった。25チームの参加に加え、ギャラリーも多数。広い店内は多くの3rdマニアで埋め尽くされた。

トーナメント方式の大会を制したのは【チャンピオンロード～道～】「昭和」(まこと)「石松」(ユン)「花笠」(豪鬼)。彼らはそれぞれ「ボス」「おちび」「マッチ」の名前で有名なプレイヤーだ。

彼らの道は平坦ではなかったが、チーム一丸となっての勝利は感動的だった。初戦では「タナトス」(オロ)に大将戦まで持ち込まれ、さらにリーチをかけられた場面では「花笠」が根性を見せてきっちりセーブ。準決勝では中堅「昭和」が「なみじん」(リュウ)「エダ」(ダッドリー)「dirty ♪」(オロ)の強力チームを3タテする。

そして決勝では「石松」が「せなか」(ユリアン)「ジマ」(ダッドリー)「ピエロ」(レミー)のチームを3タテで締め、優勝を決める。

試合内容はどれも接戦だったが、チームメイトのアドバイス・応援が功を奏した模様。チーム内の信頼も、勝因の一つだろう。

優勝 チャンピオンロード～道～
写真左から、「花笠」(豪鬼)「石松」(ユン)、「昭和」(まこと)

マンパワー爆発

東京エリア初となる、ハイテクランド セガ渋谷でのエリア大会。24ものチームが参加した当日の店舗予選は、「ムッキー晶」(アキラ)「養老影」(カゲ)「松平清康」(ラウ)などの有名プレイヤーが早々と姿を消していく波乱の展開の中、大将からの逆3タテ×3という脅威のマンパワーを見せた「悪魔パイ」(パイ)率いる、【The みんなナカヨク】がエリア大会への進出を決めた。

30分ほどの小休止を挟んで3チームによるエリア大会のスタート。1試合目は先に店舗を取っていた【(有)なるほど商事】と【骨まで愛して】の試合だが、ここで両チームともにメンバーが一人欠席という事実が発覚⁉ この2on2は大将戦を「調布K.Kサラ」(ラウ)が制して【(有)なるほど商事】が1勝目を挙げる。【骨まで愛して】は、続く【The みんなナカヨク】戦でも大将戦の末敗れてしまい3位が確定。そして迎えた優勝決定戦は、思わぬ展開となる。これまで「悪魔パイ」に頼りきりだった【The みんなナカヨク】だが、ここに来て先鋒の「仏像」(カゲ)が爆発。「ポチョムキン」(パイ)「調布K.Kサラ」を2タテして、東京エリア初となる切符を手に入れた。

優勝 The みんなナカヨク
写真左から、悪魔パイ(パイ)、仏像(カゲ)、クロネコ(リオン)

カプコン勢の参戦!

今回は石神井公園センターにて行なわれた関東2回目の『NBC』予選をリポート。「ときど」、「マゴ」、「ウォーズ」など強豪をはじめ、26名で本戦への切符争奪戦が繰り広げられたぞ。

トーナメントを勝ち抜き決勝リーグに残ったのは、埼玉の雄「fan236」(ロバート/Mr.カラテ)、覇王「マゴ」(Mr.BIG/キム)、『ストⅢ 3rd』界の魔人「マッチ」(キム/マルコなど)。初戦の「fan236」VS.「マゴ」は、序盤は「fan236」のロバートが龍撃閃と投げをうまく使い、着実にMr.BIGの体力を減らす展開。だが「マゴ」のキムが通常投げと鳳凰脚を決め続け、逆転勝利を収める。

次の闘いは「fan236」VS.「マッチ」。序盤から「マッチ」のマルコが爆発し、ロバートとMr.カラテの体力を順調に減らしていく。途中Mr.カラテが通常投げからジャンプDを決めて盛り返すものの、一歩及ばず「マッチ」に凱歌が上がった。

最後は「マッチ」VS.「マゴ」。序盤の崇雷vsMr.BIG、マルコVS.キムともに五分五分の展開で進んだが、最後はわずかの差で「マッチ」が勝利。これで1位「マッチ」2位「マゴ」が確定し、カプコン勢の大物二人が闘劇本戦へと駒を進めた。

準優勝 マゴ(Mr.BIG/キム)　優勝 マッチ(マルコ/キム)

3月の予選は40～41ページに掲載!!

闘劇'06 3月分予選リスト一覧

ザ・キング・オブ・ファイターズ XI ▶個人戦 1on1

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	日程
北海道・東北	北海道	MAXIM HERO	011-219-2855	冨田 恭弘	3月5日
	宮城県	ネオジオボウル名取	022-383-1811	上田 治一郎	3月19日
		プレイランドエフワン	022-261-5782	板垣 孝徳	3月25日
	山形県	スーパーノバ天童	023-656-9370	加藤 賢	3月11日
関東	茨城県	桜の牧アミューズパーク	029-244-9900	橋本 和明	3月4日
	埼玉県	モンテカルロ 深谷店	0485-74-3804	岩城 安紀	3月5日
	千葉県	ムー大陸 稲毛店	043-255-3257	藤嶋 渉央	3月12日
	神奈川県	ムトス イースト	046-257-2413	鳴海 聡介	3月19日
東京	東京都	大久保アルファステーション	03-5330-8595	島田 博和	3月26日
		ゲームスポット21	03-3343-0010	市来 直毅	3月25日
		GAME-NEWTON	03-3558-9766	松田 泰明	3月21日
中部	静岡県	ミラクルドーム	0545-52-8585	半田 健弥	3月12日

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	日程
中部	三重県	セガワールド 生桑	0593-32-9988	吉岡 道宏	3月4日
近畿	京都府	スターダスト	075-256-5603	嶋田 康隆	3月25日
	大阪府	エンジョイパラダイス	06-6788-3500	長野 繁寛	3月19日
		エンターテイメントスクエア パスカ	06-6627-6768	宮入 憲久	3月5日
		GAME DINO 枚方店	072-846-3303	深谷 崇	3月12日
		プレイステーション ネーブル 江坂店	06-6337-1188	川地 大介	3月26日
	奈良県	キャノンショット	0742-35-3208	小森 崇	3月14日
九州	福岡県	アミューズメントスペースOPA	093-952-2304	平岡 賢	3月5日
	長崎県	ゲームスポット大橋	095-845-9619	大井 敏朗	3月25日
	熊本県	セガ・マービィー	096-351-6229	半仁田 慶	3月11日
	大分県	ゲームプラザアンアン 大分店	097-553-3588	鉾立 幸英	3月26日
		Dream World	097-593-5224	長野 光春	3月18日

ネオジオバトルコロシアム ▶個人戦 1on1

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	日程
関東	千葉県	ゲームチャリオット 五井店	0436-23-5533	小柳 一馬	3月25日
東京	東京都	ゲームスポット21	03-3343-0010	市来 直毅	3月18日
近畿	大阪府	チャレンジャー ガムガム店	06-6317-0433	畑中 公芽	3月5日

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	日程
近畿	大阪府	ハイテクランド セガ アビオン	06-6645-7692	平野 修司	3月12日
九州	福岡県	遊道楽 御井町店	0942-30-8300	吉武 英樹	3月12日

サムライスピリッツ天下一剣客伝 ▶団体戦 2on2

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	日程
東北	宮城県	プレイランドエフワン	022-261-5782	板垣 孝徳	3月4日
関東	群馬県	アミューズメントももたろう 笠懸店	0277-76-7022	五十嵐 匡宏	3月12日
東京	東京都	ゲームスポット21	03-3343-0010	市来 直毅	3月11日
		メイドゲーセン@TRF	03-3389-7166	市村 愛樹	3月26日
		パソピアード東京	03-3734-9880	田川 和彦	3月18日
		ビートライブ	042-724-3678	山岸 勇	3月5日

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	日程
近畿	大阪府	ハイテクランド セガ アビオン	06-6645-7692	平野 修司	3月4日
	兵庫県	セガ 三宮SANX	078-271-0335	乙井 孝至	3月21日
中国	岡山県	ファンタジスタ	086-523-6555	大島 幸次郎	3月12日
九州・沖縄	福岡県	遊道楽 一番街一号店	0942-30-8300	吉武 英樹	3月12日
	沖縄県	夢咲創庫	098-861-4668	下地 一也	3月25日

北斗の拳 ▶個人戦 1on1

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	日程
関東	茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	029-274-4124	千葉 剛士	3月19日
	千葉県	アミューズメントアルティメット	047-478-1563	山本 源太郎	3月21日
		アミューズメントエース津田沼	047-475-8918	峯木 良広	3月26日
		イスカンダル	0120-010-267	天野 勝巳	3月18日
	神奈川県	アミューズメントパーク ネバーランド港北	045-912-6111	田口 正満	3月5日
		Gamer's VISION	045-321-7586	今井 恵介	3月12日
東京	東京都	上野バセラ	03-3832-8002	山口 武矢	3月11日
		新宿スポーツランド本館	03-3352-5489	上原 隆史	3月19日
中部	富山県	アミューズメントアズプレス	076-423-2890	高橋 成保	3月25日
	石川県	扇ヶ丘レジャーセンター	076-248-3765	二口 卓也	3月18日

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	日程
中部	愛知県	セガ・デポルテ	052-222-3920	菊池 吉記	3月11日
近畿	滋賀県	宝島 近江八幡店	0748-37-2462	水本 誠	3月5日
	大阪府	ゲームプラザソフテム	06-6977-5566	谷口 健治	3月21日
		チャレンジャー 関大前店	06-6389-8072	坂本 賢一	3月12日
中国・四国	鳥取県	スーパーヒーロー 倉吉店	0858-23-5255	河本 真樹	3月25日
	広島県	アミューズメント ビートル2	0284-62-5504	藤田 忠弘	3月11日
		西条プラザゲームコーナー	0824-23-4130	平木 彰	3月21日
	香川県	MAXPLAZA善通寺	0877-63-4333	山口 一也	3月26日
九州	福岡県	プラボ福岡 交通センター店	092-434-3721	大塚 研三	3月4日

メルティブラッド アクトカデンツァ ▶団体戦 2on2

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
東北	宮城県	ゲームパラダイス パインズ	022-374-4781	増田 仁	A-3	3月12日
		ハイテク セガ 仙台	022-267-1834	吉武 雄	A-3	3月26日
	山形県	スーパーノバ天童	023-656-9370	加藤 賢	A-4	3月25日
関東	群馬県	ルパン122	0276-88-7510	本間 一正	B-3	3月12日
	埼玉県	ゲームセンターリンリン	048-533-3054	平沼 保士	B-3	3月19日
		ゲームファクトリーマグマ 川越店	049-222-8839	高橋 厚之	B-3	3月4日
	千葉県	アミューズメントアルティメット	047-478-1563	山本 源太郎	B-4	3月5日
		ゲームチャリオット 五井店	0436-23-5533	小柳 一馬	B-4	3月18日
		ゲームチャリオット 船橋店	047-429-0406	椿本 欣志	B-4	3月12日
東京	東京都	大久保アルファステーション	03-5330-8595	島田 博和	C-2	3月21日
		石神井公園駅前センター	03-5393-6284	吉井 正臣	C-2	3月26日
		新宿スポーツランド本館	03-3352-5489	上原 隆史	C-2	3月12日

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
中部	長野県	ゲームステーション パロ 諏訪店	0266-82-2900	今井 孝彦	D-2	3月4日
	静岡県	ミラクル沼津	055-925-6797	長谷川 泰三	D-3	3月4日
		ミラクル藤枝	054-643-7796	村松 敬保	D-3	3月12日
近畿	大阪府	ABABA 天神橋店	06-6357-6677	新明 志郎	E-4	3月18日
		キャンディウエスタン 石橋店	072-761-8891	大西 秀雄	E-4	3月5日
		KO-HATSU	06-6352-3007	松井 力	E-4	3月19日
		ハイテクランドセガ ミスト2	06-6344-5270	和田 健一	E-4	3月12日
中国	広島県	西条プラザゲームコーナー	0824-23-4130	平木 彰	F-1	3月19日
		JOYサンモール店	082-241-8564	應和 由紀	F-1	3月21日
	山口県	ハイテクセガ JR下関	0832-23-2178	波田 祐也	F-1	3月18日
沖縄	沖縄県	夢咲創庫	098-861-4668	下地 一也	G-4	3月12日

鉄拳5 DARK RESURRECTION ▶団体戦3on3

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
東北	宮城県	ハイテクセガ 仙台	022-267-1834	吉武 雄	A-2	3月5日
	山形県	スーパーノバ天童	023-656-9370	加藤 賢	A-2	3月4日
関東	埼玉県	ゲームパニック 三郷	048-953-8295	野村 健太郎	B-3	3月11日
		ゲームファクトリーマグマ 川越店	049-222-8839	高橋 厚之	B-3	3月18日
		熊谷ナムコランド	048-527-3675	大井 崇	B-3	3月4日
		埼玉ボピー	048-757-0994	鶴巻 雄一	B-3	3月21日
		セガ ワールド 入間	0429-65-1813	小峰 直人	B-3	3月19日
		モンテカルロ 深谷店	0485-74-3804	岩城 安紀	B-3	3月12日
	神奈川県	Gamer's VISION	045-321-7586	今井 恵介	B-6	3月5日
		サミーズストリート156相模大野	042-741-8195	鈴木 伸	B-6	3月4日
東京	東京都	蒲田イモンボウル店	03-5703-3592	鈴木 義雄	C-1	3月18日
		クラブ セガ 秋葉原	03-5256-8123	伊藤 真一	C-1	3月25日
		ゲームオスロー 立川第2店	042-528-1771	前田 剛司	C-3	3月4日
		石神井公園駅前センター	03-5393-6284	吉井 正臣	C-3	3月11日
		セガ ワールド アルカス	042-365-2591	山縣 裕也	C-3	3月12日
		セガ ワールド 大森	03-5709-0669	小松 孝行	C-1	3月19日
		セガ 河辺	0428-24-5672	河田 博	C-3	3月18日
		東京レジャーランド 秋葉原店	03-5298-1360	荒川 明彦	C-1	3月21日
		パソピアード東京	03-3734-9880	田川 和彦	C-1	3月26日

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
中部	富山県	ゲームセンターハローワールド	076-451-7881	広瀬 公兵	D-2	3月12日
	山梨県	プラットハイランド 駅前店	0555-24-7280	渡辺 修助	D-2	3月4日
	静岡県	プラボ 浜松西店	053-597-2830	松本 佳之	D-2	3月5日
		ミラクルドーム	0545-52-8585	半田 健弥	D-3	3月20日
		ミラクル沼津	055-925-6797	長谷川 泰三	D-2	3月11日
		ミラクル静岡	054-284-0099	今治 宏之	D-3	3月19日
	愛知県	ADXマミー 蟹江店	0567-96-7407	中村 雅彦	D-3	3月25日
		ADXマミー 半田店	0569-29-3388	間瀬 学	D-3	3月11日
		おもしろランドAHAHA	052-401-6013	松家 寿生	D-3	3月12日
		ゲームカレッジ	0561-61-1439	岡本 健三郎	D-3	3月21日
		サンパークアミューズ	0562-93-1335	松田 将秀	D-3	3月18日
		ナムコランド 豊田店	0565-35-6320	島谷 洋	D-3	3月26日
近畿	大阪府	チャレンジャー ガムガム店	06-6317-0433	畑中 公芽	E-5	3月12日
		プレイステーション ネーブル 江坂店	06-6337-1188	川地 大介	E-5	3月18日
	兵庫県	GAME IN COO	078-231-0306	重本 篤志	E-5	3月11日
		デジャ・ヴ 神戸店	078-366-3811	土居 敏郎	E-5	3月21日
		プラボ 豊岡店	0796-24-2908	小野 博之	E-5	3月5日
		プレイステーション ネーブル西宮店	0798-65-5833	川地 大介	E-5	3月19日

ギルティギア イグゼクス スラッシュ ▶団体戦3on3

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
東北	宮城県	ゲームセンターホーセン	022-267-5230	後藤 慎二	A-3	3月21日
	山形県	JB'S鶴岡	0235-25-8585	本間 綾	A-3	3月19日
		スーパーノバ天童	023-656-9370	加藤 賢	A-3	3月18日
	福島県	スーパービンゴ 郡山店	024-935-2388	古川 智之	A-3	3月11日
関東	神奈川県	アミューズメントパーク ネバーランド2	046-266-4811	津田 温	B-7	3月4日
		アミューズメントパーク ネバーランド港北	045-912-6111	田口 正満	B-6	3月26日
		アミューズメントパークジアス上大岡	045-847-4780	松本 成隆	B-6	3月19日
		Gamer's VISION	045-321-7586	今井 恵介	B-6	3月21日
		サミーズストリート156相模大野	042-741-8195	鈴木 伸	B-7	3月11日
		プレイシティキャロット 伊勢佐木町店	045-252-1164	玉木 徹	B-6	3月25日
		プレイランドパルス	044-855-9100	小竹 智成	B-6	3月12日
		ペンギンハウス相模原	042-746-4358	有波 和弘	B-7	3月5日
東京	東京都	石神井公園駅前センター	03-5393-6284	吉井 正臣	C-3	3月4日
		新宿スポーツランド本館	03-3352-5489	上原 隆史	C-3	3月5日
中部	新潟県	アミュージアム 上越店	025-545-2608	片桐 康二	D-1	3月11日
		AmusementStage POPY	025-286-0763	宮川 修	D-1	3月26日
		ゲームセンター GLAD	0258-36-7737	種村 透	D-1	3月12日
		チャンス 上越店	025-544-5376	笠原 広幸	D-1	3月4日
		チャンス 新発田店	0254-21-0383	河内 裕介	D-1	3月5日

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
中部	新潟県	パロ 三条店	0256-33-7661	樋口 直也	D-1	3月19日
		プラザマリン	025-241-3957	岡島 朋彦	D-1	3月18日
	静岡県	プレイハウス青島	0545-51-2345	川越 信也	D-4	3月4日
		ミラクル沼津	055-925-6797	長谷川 泰三	D-4	3月12日
近畿	滋賀県	アミューズメントジャングル 南草津店	077-565-6404	前田 裕実	E-1	3月5日
		アミューズメントジャングルクラブ 堅田店	077-573-7717	浅野 正弘	E-1	3月12日
		宝島 近江八幡店	0748-37-2462	水本 誠	E-1	3月11日
	京都府	ゲームスペース プラニー	0774-43-9030	堀井 利明	E-1	3月4日
		neo amusement space a-cho	075-251-2323	千葉 幹広	E-1	3月26日
	大阪府	KO-HATSU	06-6352-3007	松井 力	E-3	3月5日
	奈良県	AMUSEMENT CUE 奈良店	0742-25-5115	竹内 大輔	E-1	3月19日
		キャノンショット	0742-35-3208	小森 崇	E-1	3月25日
中国	島根県	ゲームスポットハロウイン	0853-23-0731	糸川 修	F-3	3月4日
	岡山県	ファンタジスタ	086-523-6555	大島 幸次郎	F-3	3月5日
九州	福岡県	アミューズメントスペースMAHODO	093-695-0632	下川 信介	G-1	3月26日
		アミューズメントスペースOPA	093-952-2304	平岡 賢	G-1	3月25日
	長崎県	ゲームスポット大橋	095-845-9619	大井 敏朗	G-1	3月18日
	大分県	ゲームプラザアンアン 大分店	097-553-3588	錦立 幸英	G-1	3月21日
		プラット中津	0979-27-1255	武原 倫久	G-1	3月19日

バーチャファイター4 Final Tuned ▶団体戦3on3

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
関東	茨城県	AGスクエアつくば店	029-851-1506	石引 正徳	B-1	3月12日
		GAME CAP	0297-83-5722	井上 豊久	B-1	3月19日
	埼玉県	ゲームモアイ 上尾店	048-771-1612	梅内 敬	B-4	3月4日
	千葉県	ゲームチャリオット 六方店	043-304-8880	石川 敏成	B-6	3月26日
		セガ ワールド 旭	0479-62-7101	池田 敦	B-6	3月21日
東京	東京都	パソピアード東京	03-3734-9880	田川 和彦	C-1	3月5日
		ビートライブ	042-724-3678	山岸 勇	C-4	3月18日
中部	福井県	セガ アリーナ	0776-52-0806	坂井 康隆	D-2	3月4日
	岐阜県	ゲームセンターダイオウ	058-274-3291	山越 剛志	D-4	3月11日

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
中部	岐阜県	ADXマミー 美濃加茂店	0574-27-5911	高井 渉	D-4	3月5日
近畿	京都府	スーパーヒーロー山科	075-502-5765	堀井 利明	E-2	3月21日
		ニューマンモス	075-982-1973	山本 真路	E-2	3月25日
	大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	0726-23-7161	津川 鈴之助	E-4	3月19日
		キャンディウエスタン 石橋店	072-761-8891	大西 秀雄	E-4	3月12日
中国	岡山県	アミパラ テクノランド店	086-255-5612	房宗 真一	F-1	3月19日
	岡山県	ファンタジスタ	086-523-6555	大島 幸次郎	F-1	3月26日
沖縄	沖縄県	ハイテク セガ 北谷プラザ	098-936-7904	池原 達司	G-2	3月12日

ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE ▶団体戦3on3

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
関東	茨城県	ゲームパドック+1 古河本店	0280-98-5161	加藤 誠	B-1	3月19日
	群馬県	アミュージアム 前橋店	027-237-4234	小見 和久	B-2	3月11日
		ルパン122	0276-88-7510	本間 一正	B-2	3月5日
	千葉県	メッセ102四街道	043-424-6070	俵 和芳	B-4	3月12日
		ラッキー中央店フェリシダ	043-222-5610	吉岡 秀明	B-4	3月5日
東京	東京都	ゲームラビリンス	03-3935-8022	石井 聡	C-2	3月26日
中部	新潟県	AmusementStage POPY	023-286-0763	宮川 修	D-1	3月12日
		ゲームセンター GLAD	0258-36-7737	種村 透	D-1	3月19日

エリア	都道府県	店舗	TEL	担当者	エリア区分	日程
中部	長野県	アミューズメントパークNASA	026-228-7434	金澤 政雄	D-3	3月5日
	静岡県	ミラクル沼津	055-925-6797	長谷川 泰三	D-4	3月25日
	愛知県	アミューズメント カレッジ ゼロ	052-806-6441	及川 弘明	D-5	3月12日
		クラブ セガ 金山	052-323-0121	田中 勝	D-5	3月18日
		ゲームカレッジ	0561-61-1439	岡本 健三郎	D-5	3月11日
近畿	兵庫県	GAME IN COO	078-231-0306	重本 篤志	E-4	3月4日
沖縄	沖縄県	ゲームインナハⅡ	098-861-8361	宮城 義浩	G-3	3月11日

決勝大会進出者、続々決定!!

KONAMI OFFICIAL

BEMANI トップランカー決定戦 Archive

BEMANI トップランカー決定戦とは!?

BEMANIシリーズで現在稼働中の4作品『pop'n music13 カーニバル』『beatmaniaIIDX12 HAPPY SKY』『GuitarFreaksV2』『DrumManiaV2』で頂点を決めるためのコナミオフィシャル全国大会だ。e-AMUSEMENTを使ったネット予選（既に終了）からエリア予選、そこを勝ち抜いた全国のスーパープレイヤーたちが3月11日、横浜BLITZの決勝大会で激突する!!

AOUエキスポが燃えた! アルカディア代表争奪戦 速報!!

2.18（土）、幕張メッセのAOUエキスポ会場にて開催された「アルカディア代表争奪戦」。
多くのBEMANIファンが見守る中で、決勝大会への切符を手にすることができたのは……!?

（予選突破の感想&3.11決勝大会への意気込み）
「今日は緊張しました。こういった大きなBEMANIの大会は無かったので、ドンドンやってほしいですね。決勝大会では、ほかの人についていけるように、頑張ります！」

「疲れました……。もっともっと練習して、決勝大会までに腕を上げたいです！」

「正直に言って勝てるとは思っていなかったので、とてもうれしいです。できるだけ自分の力を出して、決勝大会でも頑張りたいと思います！」

「決勝大会に行く機会を貰える場で勝てて、とてもうれしい。強者がいっぱいいるから、頑張って練習して、名を残せるようにしたいです。」

波乱あり、フルコンボ合戦ありの代表争奪戦!!

ⅡDXやポップン、さらにDDR新作の出展もあって、一際人の多かったAOUエキスポのコナミブース。多くの人が注視する中、戦場をコナミブースメインステージへと移し、「アルカディア代表争奪戦」FINAL ROUND開幕!!

まずは『pop'n music13 カーニバル』からスタート。1曲目"LOVE² ♡シュガー→"（EX）は接戦だったが、2曲目の"絡操男爵奇譚"（EX）を1位通過のPOKOが『HiSpeed 2 & MIRROR ＋ずっとオジャマ HiSpeed×4』を使って引き離し、勝利をおさめた。次の『GuitarFreaksV2』は、双方とも自身の選出曲で負ける波乱があり、勝負は3曲目の"MODEL DD6"へ。結果はミスの少なかった2位通過POL191の勝利となった。

最も会場を沸かせたのが『DrumManiaV2』。まずFUNTEKOが自身の選曲"たまゆら"でなんなくフルコンボを決めると、Y.A-K...も負けじとフルコンボ!! 続くY.A-K...の選曲"UNDER CONTROL"でFUNTEKOがフィルインに苦戦するのに対し、Y.A-K...はこの曲もフルコンボ!! 会場がどよめく中、勝負の行方は3曲目"鬼姫"に委ねられる。FUNTEKOは中盤で途切れるが、ここでもY.A-K...は1,000コンボを超える超絶プレイを披露。壮絶なコンボ合戦を制したY.A-K...が勝利した。

そして最後、『beatmaniaⅡDX 12 HAPPY SKY』では、MASTYが"No.13（ANOTHER）"で2,900点超えの高得点をたたき出し、勝利を決めている。

ハメコラム。

泣いても笑っても一発勝負！ それがトップランカー決定戦!!

BEMANIタイトルのトッププレイヤーたちが普段から勝負を繰り広げているIR（インターネットランキング）は、一定期間内に出した最高スコアで競うというルールになっていますが、「トップランカー決定戦」はエリア予選、本戦ともに一発勝負形式。したがって、（対戦相手の選曲を見越した）不得意曲を残さないやり込みと、本番への勝負強さが課題となってきます。

さあ、この大勝負を最後に制するのはだれか？正直、楽しみでしょうがないですね!!

2.4～5 関東・甲信越エリア2

（東京都北区 ZYX／埼玉県さいたま市 HAP'1 ゲームチッタウノ）

beatmania II DX12 HAPPY SKY
FINE*

「今日は自分が盛り上げられなくて残念…決勝大会では今日みたいにならないように頑張ります！」

pop'n music 13 カーニバル
Y.F

「今日出ていたみんな、ウマイッス！ 決勝大会でもテキトーに頑張ります！」（写真右から二人目がY.F）

GuitarFreaksV2
KA289KIN

「緊張しましたけど、いろいろあって楽しかったです。決勝ではダークホースとして頑張りたいと思います。」

DrumManiaV2
DEFEAT

「3曲とも苦手曲だったのでファーストラウンドで負けると思ったけど、勝ててよかった。決勝ではビリにならないように頑張ります！」

最も通過が難しいと言われていた関東・甲信越エリア2を勝ち抜き、決勝大会への切符を手にしたのはこの4名だ！ 『GuitarFreaksV2』のKA289KIN（カイト）以外のプレイヤーは、一次予選でもトップ通過という強者ばかり！ エリア予選突破の感想と、来る決勝大会への意気込みを聞いてみた！

決勝大会への切符を手にした猛者たち!!

こちらも激戦区、近畿エリアで勝ち残ったのは下の4名だ。『GFV2』ではフルコンボや奇跡のエクセレント（ALL PERFECT）が飛び出すなど、驚きの展開が続出！ どのタイトルでも、会場を沸かせる高度なプレイが目白押しだった。決勝大会でも上位入賞が期待できそうな強者ぞろいだ！

beatmania II DX12 HAPPY SKY
TOKI

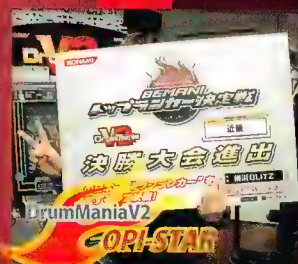
「レベルが高くて面白かったです。決勝大会はほかの人のプレイが見られるだけで楽しみ。イベントを楽しみたいです」

pop'n music 13 カーニバル
たぬ@ケチ

「知り合いが多くて、実力を知っているだけに逆に緊張しました。決勝大会で実力を出し切れるよう、コンディションを整えます。」

GuitarFreaksV2
ILYA_STK

「初めの1フレーズをつなげることができて、リラックスできました。決勝は精いっぱい楽しく、頑張りたいと思います。」

DrumManiaV2
OPI-STAR

「楽しかったです。緊張もありましたけど、友達が居たおかげで気楽にできました。決勝大会でも精いっぱい頑張ります。」

2.11～12 近畿エリア

（大阪府大阪市 パスカ）

一次予選ではどのタイトルでも上位12名が接戦を繰り広げており、だれがエリア予選を勝ち抜くのかが分からない状況だった九州・沖縄エリア。

エリア予選では、スーパープレイのほかにパフォーマンス重視のプレイも飛び出し、観客を沸かせていた。そして、見事決勝大会進出を決めたのが次の4名だ！

beatmania II DX 12 HAPPY SKY	KENTAN
pop'n music 13 カーニバル	おにやっこ。
GuitarFreaks V2	KURIBOU
DrumMania V2	DML

2.11～12 九州・沖縄エリア

（福岡県福岡市 THE 3RD PLANET コマーシャルモール博多店）

決戦は3.11 横浜BLITZ!!

さあ、いよいよ決勝大会が間近に迫ってきた。続々と決定している決勝大会進出者は、だれもがトップランカーになりえる存在といえる。次号では、決勝大会のリポートを大掲載!! だれが真の「BEMANI日本一」に輝くのか!?

残念ながら会場へ足を運べないプレイヤーも、リポートを楽しみに待っていてくれ！

稼働直前！　怒とうのデザイナー&コンポーザーインタビュー2連発!!

今回は特別に、本誌でも人気急上昇中のデザイナーMAYAさんにインタビュー。そして、コンポーザー三人によるインタビューと読み応え満載だぞ。

Text：飛鳥

beatmaniaIIDX 13 DistorteD
■メーカー：コナミ
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン＋1スクラッチ
■発売日：2006年3月予定
■使用基板：ー

メディアへ初登場!!　注目のデザイナーMAYAさんを直撃！

MAYAさんが語る「Xepher」制作秘話

——MAYAさんがIIDXシリーズで最初に携わったのはどの作品になるのですか？

MAYA　『IIDX RED』で、それから『HAPPY SKY』、現在の『DistorteD』に至ります。

——その携わった作品の中で、思い出深い出来事はありましたか？

MAYA　一番辛くもあり楽しくもあり強烈だったのが「Twelfth Style」だったりするんですけど（笑）。

——あぁ、あのムービーは……ホントご苦労さまでした（笑）。では本誌でも人気の高い「Xepher」のムービーについてお話をお聞かせください。

MAYA　「Xepher」は『IIDX RED』が終わった直後に、Tatshからデモ曲とムービーの話をいただいたんです。あれはTatshと二人でコツコツ話し合いながら出来上がったものです。今思えば『IIDX RED』の最後に制作した「GENOCIDE」の延長戦だったのかもしれません。キャラクターのキラーを登場させたのも、そういった意味合いがありました。

——ところで、MAYAさんは昔からあのようなイラストを描かれていたんですか？

MAYA　私、もともとはアナログで水彩画や線画を描く方が好きなんです。でもデスクででっかいキャンバスを広げて、寝転がって絵の具や水をこぼしたり……とかできないので、パソコンの前に座ってせっせと描いていますよ。

——ということは、どちらかというと……。

MAYA　おっきい真っ白なキャンバスにのびのびと絵を描きたいですね～（笑）。

——これから描いてみたい絵はありますか？

MAYA　ん～、ラフさを生かした作品を描いてみたいですね。感情と勢いがこもった生きた線……ってところでしょうか。

——制作中、どうしても絵が描けない場合はどうしているんですか？

MAYA　制作中は、曲を聴きながら筆を滑らせているんですけど、どうしても描けない場合は違う曲を聴いてみたり、散歩に出たりします。もちろんIIDXのゲームで遊んだりもしますよ。なので、特に決まったことをするというのは無いですね。

——なるほど。それではお休みの日は何をされているんでしょう？

MAYA　基本的には（外に）行ってきまーすって感じですね（笑）。

——あ、結構外が好きだったりします？

MAYA　そういうわけではないんですけど、家に居るなら居るで、寝る・聴く・描く……って感じで（笑）。よくいろんな人に「そりゃだめだよ」って怒られるんですけど（笑）。でも私、テレビを全く見ないんですよ。だから家でテレビをじっと見るとかっていうのが耐えられないんです。なので、外に行っていろんな音を聴いたり買い物に明け暮れたり友達と遊んだりと、ごく普通のことをしてますよ（笑）。

——そういった普通の生活が大切なのかも知れませんね。それでは最後に一言お願いいたします。

MAYA　『DistorteD』がもうすぐ稼働となりますので、ぜひご期待ください。ほかにも面白いことを企んでいますので、ぜひ楽しみにしていてください。最後に、読者の皆さんのイラストも毎月喜んでチェックしています。ありがとうございます。

（2006年2月2日　コナミにて）

MAYAさんからいただいたファン垂涎の「Xepher」描き下ろしイラスト。ここでしか見られない貴重な一品だ！

新曲「Zenius -I- vanisher」のイラストを稼働に先駆けて大公開！　じっくりチェックしよう！

MAYA

『IIDX RED』から参加しているデザイナーで、イラスト・ムービーの制作が中心。代表作とされるのは、「HORIZON」「SigSig」「Xepher」など。右はMAYAさんが「Xepher」の制作中にらくがきしたキラーだそうだ。

緊急増ページ

DistorteDの楽曲に迫る！

dj TAKA、Tatsh、dj Yoshitaka 三つ巴スペシャルインタビュー！

さあ、MAYAさんのインタビューはいかがだったかな？　今回はまだまだ続くぞ！　次はⅡDXシリーズのコンポーザーでもあり制作スタッフでもある三人に緊急インタビューを敢行！　三人の出会いや『DistorteD』の収録楽曲について話してもらった。楽曲に対する彼らの思いを感じ取ってくれ!!

ⅡDXの世界に流れ込む新しい力

――気になる読者も多いと思うんですが、まずは三人の出会いをお聞かせいただけますか？

TAKA　だいぶ前の話ですが、『6th style』が出来上がったときに、僕の中ではものすごいやり切った感覚があったんです。これはもう最高のモノができたなと。その後の『7th style』や『8th style』では、ユーザーさんからの評判は上々だったものの、自分の中で新しい挑戦をすることを怠ってしまったり、次にⅡDXが進むべき道が見つからないまま制作していた部分があったんです。そして節目の『10th style』で、もう一度やり切った気持ちになれた後に、そろそろ自分以外の新しい人が中心になってやってもらった方がいいんじゃないかなという気持ちを持つようになっていました。その『10th style』のときに、Tatshのことを NAOKIさんから聞いて、それで一度会ってみないかという話をして、飲みに行ったのがきっかけですね。

Tatsh　そうですね。僕はBeForUの1stアルバムを手伝ったことがきっかけでかかわるようになって、それからTAKAさんを紹介していただきました。入ってからいろいろとTAKAさんに教えてもらいましたが、当時はあまりⅡDXの音楽の話はしなかったですね。

TAKA　今までのⅡDXは今までのものとして、これからのⅡDXはこれからのものとしてやっていけばいいと思うので、必要以上に昔の話はしませんでしたね。Tatshは『ⅡDX RED』から参加してもらったのですが、『ⅡDX RED』のときはまだ僕が中心になって一度すべてを見せて、『HAPPY SKY』では一緒にやり、そして『DistorteD』でTatshとYoshitakaに任せて……という流れになっています。二人とも本当に優秀なやつらですよ。

――そうなるとYoshitakaさんとの出会いは？

Yoshitaka　実は初めて会ったのは幕張なんですよね、この場合「出会った」というよりは「見かけた」といった方が正しいかもしれないですが、AOUで『10th style』が出展されていて、恐らくはその視察だと思うんですけど、髪の長いTAKAさんを見かけました。そのときに友人に「あれがdj TAKAだよ」って教えてもらって「ふーん」とか言っていた気がします。まさかこんなに身近な存在になるとは思いもしませんでした。

ⅡDXコンポーザーの手により あの洋楽がよみがえる

――それでは、今作『DistorteD』で制作された楽曲についてお話をお願いします。

Yoshitaka　今回はイベントのような形で、コンポーザーがそれぞれチョイスした洋楽を自分のカラーにリミックスしている曲があります。

PROFILE

dj TAKA

ⅡDXシリーズすべてにかかわっているコンポーザー。「Abyss」や、「ABSOLUTE」、「V」や「A」など代表曲を挙げればキリが無いほど多くの楽曲を手掛ける。まさにミスターⅡDXといえる人物。

Tatsh

『10th style』から参加し、『ⅡDX RED』から本格的に楽曲を制作しているコンポーザー。代表曲は、「RED ZONE」（『ⅡDX RED』）や、「Xepher」（『HAPPY SKY』）など。

dj Yoshitaka

『ⅡDX RED』からTatsh氏とともに本格的に参加したコンポーザー。代表曲は、「D.A.N.C.E！」（『ⅡDX RED』）や「Catch Me」（『HAPPY SKY』）など。

IIDXの話をしていると、自然と役割分担が決まっていくんですよね

――それは、以前やっていたJ-REVIVALのような形なんでしょうか？

Yoshitaka　そうですね、それの洋楽バージョンということになります。僕は「Spring Rain」という昔のソウル時代の名曲をⅡDXっぽくリミックスしまして、TAKAさんは……。

TAKA　「SAMBA DE JANEIRO」という90年代のクラブシーンで大流行した楽曲をリミックスしました。これは『3rd style』に収録されている「THE SAFARI」をほうふつとさせるような曲と譜面にしたいなと思っていましたね。『3rd style』からちょうど10作目となる『DistorteD』で、その意志を継ぐ曲を投入しようと、結構意気込んで作りました。

Yoshitaka　これがすごいデキでしてね（笑）。今回で一番テンションが高いんじゃないかってくらい勢いのある曲に仕上がってますよ。

TAKA　確かにテンションは高いね（笑）。

Yoshitaka　全部で3曲あって、僕とTAKAさんともう1曲が……。

Tatsh　SWING OUT SISTERの「Break Out」っていう曲だよね。

Yoshitaka　そうそう。それはOrange Loungeさんがリミックスしていて、3人で思い思いの楽曲をやりました。

――これは、3人それぞれが気に入っている曲をチョイスしたわけですか？

Yoshitaka　そうですね、思い入れのある曲をチョイスしました。楽しかったです（笑）。

Tatsh　ああ、楽しそうだったね。

全員　（笑）。

Tatsh　僕も90年代の自分の好きな音楽たくさんあるんですよ……ていうか、たくさんあったんですけどね……（笑）。

――ではまたそういう機会があったときには……。

Tatsh　ぜひやらせてもらいたいですね。

TAKA　まとまったイベントじゃなくても、単発でそういうのがあってもいいよね。

Tatsh　その3曲を聴いて感じたんですが、一世をふうびしたメロディだけに、そのメロディが小さい音で流れていてもやはりパワーがありますね。

Yoshitaka　今回もBEGINNERモードがさらに強化されていて、それらの3曲はもれなく選べるようになっていますので、ぜひ皆さんにプレイしていただきたいと思っています。

ⅡDX世界を彩るコンポーザーの思いが詰まった楽曲たち

――ではTatshさんに、それらに匹敵する新曲を紹介していただきましょう（笑）。

Tatsh　いや～、作ってはみたんですけどね……。秘密兵器のままで終わっちゃいました（笑）。それはそれとして、僕は海外版の『DDR』に収録されているNAOKIさんの楽曲を、ⅡDX向けにカスタマイズするアレンジをやりましたね。

――海外版となると日本では耳にできないので楽しみですね。ほかの楽曲に関してもどんどんお話をお聞きしていこうと思います。

TAKA　ほかの曲だと、Noriaちゃんと一緒にやった「Melody life」っていう曲がありますね。実は僕はもう一通り自分の中の引き出しは結構やり尽くしているんですよ。そこで、自分の中にあるものでまだやってないものは何かあったかなぁと考えたときに、昔一時期好きだった渋谷系のサウンドを、当時の記憶を思い出して作りました。以前Noriaちゃんと何曲かやっていたときは、ゲストボーカリストに近い形で僕の世界に招待していた感じだったんですけど、今回は共同制作という形の一歩踏み込んだ楽曲になったかなと思います。

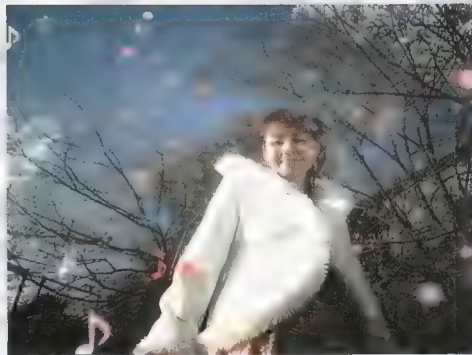
Yoshitaka　僕の方ですが、「Bloody Tears」はこの（ここでPS2用ソフト『悪魔城ドラキュラ 闇の呪印』を取り出す）CMを交ぜつつ曲の話をさせていただこうかと思います（笑）。前回のアルカディアさんでも映像が載っていたと思うんですけど、このゲームのムービーを使用した楽曲を収録しています。曲自体は昔の『悪魔城ドラキュラ』の曲です。この曲って、僕が子供のころにゲーム音楽ってカッコイイなって思った曲の一つなんですよ。ずっと前から入れたいとは言っていたんですけどなかなか叶わなくて、今回やっと願いが叶いました。ゲームの方もかなり完成度の高い作品になっているので、興味のあるプレイヤーの方はぜひやってみてください。

――ほかにYoshitakaさんが制作なさった楽曲は？

Yoshitaka　後は「INFERNO」というTOMOSUKEさんと星野奏子さんと一緒にやった曲と、今回初参加となる杉村ことみさんに提供した「wish」ですね。あ、それと今回システムの曲やSEを担当させてもらいました。結構面白い感じになってますよ。

――そういうシステム関係の曲は担当を決める基準はあるんですか？

Yoshitaka　特に基準というものは無いですね。最近は結構三人で一緒に居る時間が長くて、そのときはやはり自然とⅡDXの話になるんですよ。まあそうした話の中で徐々に役割分担が決まって

こうしたインタビューとして三人が同時に並ぶのは本誌でも初。TAKAさんの話に全員が聞き入ってしまった。

インタビュー中でも触れられているTAKAさんとNoriaさんの久し振りの楽曲「Melody life」。Noriaさん出演のPVは、とてもかわいらしく仕上がっているぞ。右の表にもあるようにショーでも出展されていたので、多くのプレイヤーが遊んでいたぞ。

いって、最終的にTAKAさんがビシッと決めるという感じで決まりますね。
――それではTatshさんのほかの楽曲に関してお聞きしたいのですが。
Tatsh　僕の方は、家庭用『10th Style』の『V-レアサウンドトラック12』に収録されている「Double∞Loving Heart」というオリジナル曲を入れました。
――そして残るは……。
Tatsh　頑張り系の曲ですね（笑）。目玉になればいいなぁみたいなことを思っています。何か、ドラマチックなイメージがいいなぁと思って作りました。
――お二人はこの曲（「Zenius -I- vanisher」）を聞いた感想は？
Yoshitaka　もう涙無しには……（笑）。
Tatsh　結構そんな感じです（笑）。そういうドラマチックな曲を生み出す感性って僕にはあまり無い部分だったので、自分の中のチャンネルを切り替えて作りました。
Yoshitaka　切なさが内側からにじみ出てくる感じがしますよね。
Tatsh　だけど、たたいていて楽しいと思いますよ（笑）。
Yoshitaka　ボタン音が気持ちいいですね。
Tatsh　『たたいていて陶酔しちゃうような曲』がテーマだったんですよ。アーティストの中にも、たまに自分の世界に入って演奏してるなって思えるような陶酔した演奏者っているじゃないですか。そういう感じでたたいてもらえればいいかなと。
Yoshitaka　あれは陶酔できますね（笑）。
――それでは最後に、皆さんからプレイヤーに向けて一言ずつお願いします。
Tatsh　いろんなコンポーザーがそれぞれの曲を生み出してbeatmania ⅡDXという舞台で頑張っているので、皆さんよろしくお願いします。
Yoshitaka　新しい人が何人か参入していて、それも含めて少しずつⅡDXの軌道が変わっていくと思うんですけど、そういう新しいところも見せていけたらなと思います。
TAKA　大きな変革のある今作ですが、きっと古くからのⅡDXファンのみんなも受け入れてくれる仕上がりだと思います。期待していてください。
Tatsh　今回は「攻め」がテーマなので、どこを攻めていたかを稼働してから気が付いてほしいですね。
Yoshitaka　そうですね。
TAKA　『DistorteD』は変化球かな？
Yoshitaka　直球ではないですよね。ちょっと変化球気味ですかね。
TAKA　『ⅡDX RED』、『HAPPY SKY』と直球が続いたので変化球で。
Yoshitaka　カーブで（笑）。
TAKA　じゃあその次は三振を取りにフォークで落とすと（笑）。そんなⅡDXをこれからもよろしくお願いします。

（2006年2月6日　エンターブレインにて）

PRESENT

インタビューの中でdj Yoshitakaさんが語っていたPS2専用ソフト『悪魔城ドラキュラ 闇の呪印』に、dj Yoshitakaさんのサインを入れて1名様にプレゼント！　新曲「Bloody Tears」にも使用されているムービーを、じっくり見ることができるぞ。皆さんからのご応募、たくさんお待ちしています！
詳しい応募方法は66ページをチェック！

稼働直前！　AOUショー出展バージョンで公開された曲を発表！

ジャンル	タイトル	アーティスト
HYPER J-POP SEVEN	ALFARSHEAR 双神威に廻る夢	TЁЯRA
ORATORIO	Apocalypse ～ dirge of swans ～	Zektbach
CELTIC REEL	BALLAD THE FEATHERS	S.S.D.FANTASICA feat.Naomi Koizumi
HARD RENAISSANCE	Bloody Tears(ⅡDX EDITION)	DJ YOSHITAKA
LATIN HORNS GROOVE	bluemoon	小野秀幸
EUROBEAT	BOOM BOOM DISCO NIGHT	Y&Co.
LOUNGE HOUSE	BREAK OUT	Remixed by Orange Lounge
TRANCE	Broadbanded	SADA
MIXTURE	Crazy K.I.N.O.	Shoichiro Hirata
SUPER RAVE BEAT	DEEP ROAR	NAOKI&Tatsh
J-POP	Double♡♡Loving Heart	Tatsh feat. Junko Hirata & Sayaka Minami
ELECTRONICA	Enjoy your life	Mr.T plus H
80's TECHNO	EURO-ROMANCE	K-MASERA
PROGRESSIVE HOUSE	Harmony and Lovely	Ryu☆
TRANCE	Heavenly Sun (ⅡDX VERSION)	AKIRA YAMAOKA
FUTURELIST TYPE	iFUTURELIST	AKIRA YAMAOKA
BRAZILIAN HOUSE	INFERNO	Caldeira feat.星野奏子
SYMPHONIC EURO	Leaving…	SEIYA MURAI meets "eimy"
TRANCE	Look To The Sky(cyber True Color)	Sota Fujimori
NEW ACOUSTIC	Melody Life	Noria
ELECTRONICA	MINT	SLAKE

ジャンル	タイトル	アーティスト
HYPER J-CORE	Parasite World	TЁЯRA underground
2 STEP	Power of Love	kors k feat.PSY
DANCE POP	Pretty Punisher	baby weapon feat. asuka.m
SAMBA	SAMBA DE JANEIRO	Remixed by Lion MUSASHI
BUCHIAGE TRANCE	So Fabulous !!	HHH (Ryu☆ & Dai)
TRANCE	SPRING RAIN (LLUVIA DE PRIMAVERA)	Remixed by DJ YOSHITAKA
HAPPY POP	Sun Field	mh sequence
SADISTIC HARDCORE	The Dirty of Loudness	Tatsh Assault X
CORE POP	This is Love	D-crew feat.MAKOTO
NOISE POP	tiger yamato	tiger YAMATO
ELECTROCK	Tonight?	dj REMO-CON
FREEFORM	tripping contact	kors k vs teranoid
PSYCHEDELIC TRANCE	TYPE MARS (G-Style Mix)	L.E.D.
ELECTRO LOUNGE	Ubiquitous Fantastic Ride	ELEKTEL
LOVERS EUROBEAT	Why did you go away	jun with TAHIRIH
NU BIGBEAT BREAKS	Winning Eleven9 Theme (ⅡDX EDITION)	Sota Fujimori
CUTE POP'S	wish	DJ Yoshitaka feat.杉村ことみ
CYBER OPUS	Zenius -I- vanisher	Tatsh
DRUM'N'ROCK	罠	good-cool

ロケテストから20曲以上増えていることもあり、AOUショーでは多くのプレイヤーが集まっていたぞ。ショーに参加できなかったプレイヤーは稼働開始までもうちょっとだけガマンしよう！

機動戦士ガンダム0079 カードビルダー

戦争は情報戦だよ兄貴！

リアル宇宙世紀ド真ん中な戦士たちに贈るGCB攻略ページ。今月は、現在世間でナウなユニット運用術＆マップ紹介をメインに届けちゃいますよ！　徹底的にな！

Text　田渕健康 & age

機動戦士ガンダム0079 カードビルダー
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：カードバトル
■操作方法：フラットパネル＋トラックボール＋4ボタン
■発売日：2005年12月（稼働中）
■使用基板：Chihiro

圧倒的ユニットシリーズ FILE 01

2枚盾ユニット

「防御は最大の攻撃なり」──その逆転の発想が生み出した、強固なる壁・2枚シールド装備ユニット。その構成と運用法にズギャっと迫る！

ユニットのメカニズム

強固な防御力を前面に押し出して敵に接近し、格闘攻撃をダメージソースとするのがこのユニットの目的。基本的な構成は、機動性が高く格闘攻撃が強力なMSに、耐久力が高いシールドを2枚装備。連邦軍ではガンダム系MSに【ガンダム・シールド】、ジオンではゲルググ系MSに【シールド】（ゲルググ用）。搭乗させるパイロットは、格闘能力、回避能力が高い者を選べばOK。

使用メカニックカード

連邦軍では【ガンダム（背面シールド装備）】、【ジム（ジャック・ベアード専用機）】、ジオンでは【ゲルググ】系が筆頭候補。

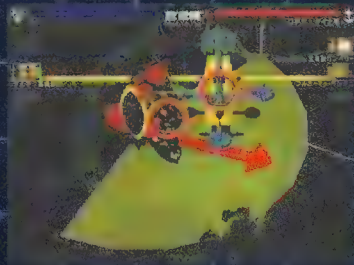
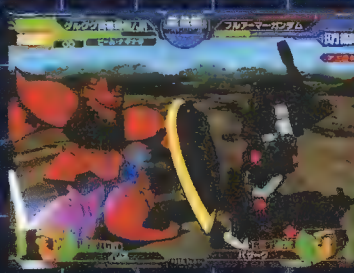
使用ウェポンカード

連邦軍は【ガンダム・シールド】ほぼ一択。ジオン軍ではゲルググ用の【シールド】や【ガトリング・シールド（フル装備）】。

ユニットの運用法

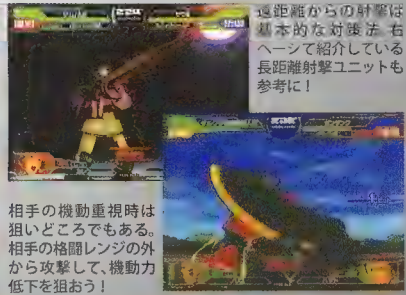
敵ユニットに接近する際には、「機動重視」と「防御重視」を織り交ぜながら行動する。敵の射程内に入るまでは機動重視で大丈夫だが、射程内では防御重視偏重で行動しよう。

こちらの格闘攻撃が届くようになったら、積極的に攻撃を開始。格闘攻撃を仕掛けた後は、相手と距離を離されないようにまとわり付こう。少しでも距離が開いたら、再び防御重視に変更し、くれぐれも機動重視時に攻撃重視をくらわないように。ポイントとなるのは、機動重視から防御重視へと切り替えるタイミング。1ミスが撃墜につながってしまうので、切り替えのタイミングをしっかりとつかんでおきたい。

お勧めのカスタムカードは、格闘攻撃力をアップさせる【高度格闘プログラム】。防御力に難がある機体には【ルナ・チタニウム合金】、とにかく機動力を上げて敵に接近したい場合は【オプションブースター】などもお勧め。格闘攻撃の差し合いを強化したいなら、【ワイドレンジスコープ】を使うのも効果的だ。

直線的な動きは避けてロックオンをかわし、敵の背後を取るように回り込む。

格闘と合わせて、【ゲルググ・キャノン】なら防御重視によるけん制も有効だ。

このユニットへの対策

基本的に「離れて撃つ」のがシールド2枚ユニットへの対処法。実弾系よりも、シールドを貫通してダメージを与えるビーム系の長距離武器を使用するのが効果的だ。相手と常に距離を離して戦いたいので、【Gファイター】や【ドダイ】などに乗りながら迎え撃つといい。

狙いどころは、相手の機動重視時に攻撃重視をヒットさせること。近接時に防御重視で立ち回ると、ガード崩しの危険性が上昇するので、ダッシュで間合いを離して仕切り直そう。

遠距離からの射撃は基本的な対策法。右ページで紹介している長距離射撃ユニットも参考に！

相手の機動重視時は狙いどころでもある。相手の格闘レンジの外から攻撃して、機動力低下を狙おう！

GCB作戦室　2枚盾ユニット補足　ジオン軍側では、機動力に優れたドム系、高機動ザク系ユニットにゲルググ盾やグフ盾を持たせるのも有効だ。「2枚盾ならいいんだろ!」ということで、デフォルトでシールドを2枚装備している【ザクタンク】を鼻息荒く入れても予選落ちなので、そのあたりは注意しておこう。

圧倒的ユニットシリーズ FILE 02

長射程射撃ユニット

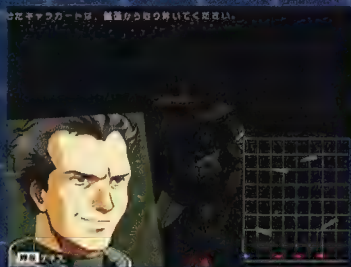
非常に高いポテンシャルを誇る長射程＋支援機の組み合わせ。しかし、使い方を把握しないと、あっさり負けてしまうのだ!

ユニットのメカニズム

長射程の射撃武器を持たせたMSを支援機に乗せ、高々度ロックオンの早さを生かして遠距離から一方的に攻撃することで、相手に手出しをさせずに撃破するのが目的のユニット。

連邦軍であれば、【ジムスナイパー・カスタム】などに【ロングレンジ・ビーム・ライフル】や【180mmキャノン】を装備させて、【Gスカイ・イージー】に乗せる。ジオン軍であれば、【ザク・キャノン】に【マゼラ・トップ砲】などの武器を持たせ、ドダイシリーズに乗せるといい。

本来これら長射程機体には移動速度が遅いものが多いのだが、その欠点を支援機でカバーし、長射程＋高機動を実現させる。

また、これらのユニットを複数投入するのも強力。どれか1ユニットがロックオンすれば、同一の敵機を攻撃レンジ内に入れていた味方ユニットも同時にロックオンしたことになるのだ。

移動速度の遅い機体も、支援機に乗せれば性能以上の力を発揮できるのだ!

ココが強い!

- 射程が長い上に、高度補整でロックオン速度が上がるため、一方的に攻撃できる。
- 支援機の機動力のおかげで、攻撃後、相手にロックオンされる前に距離を離せる。

ココが弱点!

- 機動力に難があるため、支援機を堕とされると一気に劣勢に陥る危険性がある。
- 近距離で有効な武器を持っている機体が少なく、接近されるともろい。
- ウェポンカード枠の一つを支援機に割いているため、防御力、攻撃力に不安が残る。

ユニットの運用法

非常に強力なユニットだが、しっかりとした [illegible]

まず射程距離の長さを生かすために、こちらがロックオンできるギリギリの距離をキープする。ここで重要なのが、マップの下端(自陣側)で待たないということだ。こちらの攻撃をしのがれて接近された際に、逃げるスペースが無くなってしまうからだ。開幕では積極的に前に出て、ロックオンを狙おう。

また、カスタムカード【破壊へのカウントダウン】を付けることで徐々にHPを減らし、相手の焦りを誘うのも効果的。戦闘序盤に効果を発動させられれば、大幅に優位に立てるのだ。

コストに余裕があるなら、接近されたときの護衛用ユニットを一機用意するといい。このユニットは最初は積極的に仕掛けることはせず、味方を追い掛けて来た相手を迎撃するのに専念する。これで相手も不用意に接近できなくなる。

1ユニットに【ワイドレンジスコープ】を付けておけば、味方ユニットの同時ロックオンを狙いやすくなる。

【破壊へのカウントダウン】の効果は絶大!このカードの前にはシールドの効果が半減してしまう……。

逃げる時間を稼げればいいので、護衛機は【コア・ブースター】クラスで十分。うまく足止めしよう。

使用メカニックカード

これら固定武装が付いた機体が使いやすい。ジオン軍であれば、アプサラスシリーズで同様の使い方が可能だ。

使用ウェポンカード

カウントダウン狙いなら【R4タイプ・ビーム・ライフル】や【ビーム・バズーカ】でもOK。コストや地形に応じて変えよう。

このユニットへの対策

コストは非常に重いが、【ビーム・バリア】が対策としては手堅い。堅いシールドを【ビーム・バリア】と一緒に使うだけで、相手の攻撃をほとんど無効化できるのは大きなポイントだ。入手は大変だが、コストに余裕があるなら保険としてデッキに1枚は入れておきたい。

また、【EXAMシステム】も対策として有効だ。普段は使いにくいカスタムカードだが、【破壊へのカウントダウン】を使われると簡単に発動するのがメリット。発動すれば相手のロックオンを外すのが容易になり、接近しやすくなる。これだけで戦況をひっくり返すことも可能なのだ。

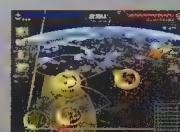
ジオン軍でプレイすると、お世話になることが多い【ビーム・バリア】。

HPの多い機体と組み合わせることで、より大きな効果が期待できる。

ユニットのバリエーション

連邦軍限定になるが、隊長機を【テキサン・ディミトリー】＋【出力リミッター解除】＋【ハロ】＋【180mmキャノン】＋<任意のメカニック>にし、小隊員として【カレン・ジョシュア】を使ってみよう(固定シールドを持つ機体が理想的)。

カレンとテキサンの特殊能力は同時に発動できるため、最初に180mmキャノンで攻撃できれば、わずかにHPが低下した状態で、ガンガンテンションが上昇! あっという間にMAXになってハロの能力が発動するのだ! うまくコントロールできれば、相手に何もさせずに勝つことも……。

テンションMAX終了後も、体力が減っていれば……、

再度テンションMAX。女性が多ければより効果的だ。

GCB作戦書 **コスト別で考える:** 総コスト500〜700程度の場合、支援機に乗せられるユニットはせいぜい一つ。余ったコストは護衛機に回すのがベストだ。コスト700〜900ぐらいであれば、2ユニットを支援機に乗せられるようになる。コスト900以上ともなれば、長射程×2＋護衛機、という編成が実現する。マップの地形を考慮しつつ、いろいろな編成を探してみよう。

地形を生かして勝率アップ!!

マップ紹介 ～イベント編～

戦況を決める上で、非常に大きなウェイトをしめるイベントマップ。ここの無差別コスト戦で勝利し、戦果を上げよう！

ジャブロー表面

渡河時は要注意！

川を挟んで対峙する形でスタートするマップ。マップ中央を横断するように流れる川を挟んで攻撃する機会が多くなる。

こういう地形ではやはり飛行ユニットが有効。1ユニットをデッキに入れておけば戦いやすくなる。また、【61式戦車】や【マゼラ・アタック】は、なんと川を渡ることができないのだ。出撃前に編成を確認しておきたい。

ジャブロー地下基地

連邦軍の本拠地！

中央に道路があり、そこが一段高くなっているのが特徴。この道路が遮へい物になるので、思うように攻撃できないことが多い。遮へい物越しに攻撃できる武器を装備しておくのを忘れないように。

ジオン軍側であれば、水辺からスタートするのがポイント。射程距離で負けていると思ったら、被ダメージが落ちるのを見越して水辺から接近するのも効果的だ。

ベルファスト基地

連邦軍が有利か

連邦軍側が高い位置からスタートできる上、水中には接触するとダメージを受ける機雷が漂っているため、ジオン軍にとっては非常に厳しいステージ。

連邦側としては、長射程武器で陸地から狙い撃ちにするだけで有利に進められる。ジオン軍側としては水陸両用MSにこだわらず、飛行可能な機体を多めにした方が戦いが楽になる。

ニューヤーク

地形が変化する！

4カ所にビルのあるこのステージ。それ以外は特にこれといった地形の起伏が無く、戦いやすいステージだ。

なお、時間が経過すると、ジオン軍の空爆でビルが徐々に壊れていく。これを利用するなら最初は消極策でガマンし、遮へい物が無くなったら一気に相手を追い込む、といった戦法が取れる。武器の射程で劣っているなら、腰を据えた長期戦もアリだ。

イベント戦について

時には一年戦争の史実に則り、また時には新たな歴史を生み出すことになるイベント戦。プレイヤーの意欲をかき立ててやまないイベント戦には、先月号で紹介したオデッサと今月掲載した9個所、合計10のステージが用意されている。ここで、イベント戦について補足しておこう。

メインモニターに表示される両軍の勢力ゲージで、どちらかの勢力が優勢になった状態で1日が終わると、翌日に優勢だった陣営のイベント戦が発動する（例えば前日に連邦軍優勢で終了した場合、翌日に①オデッサ作戦が発動する）。

前日に優勢だった側（イベント戦が発生した勢力）と反対の陣営が優勢になって1日が終わると、イベント戦は失敗となり、次のイベント戦では同マップから再度攻略していくことになる。ちなみに、一度成功したステージは、終戦を迎えるまで、再度登場することは無い。

なお、イベント戦ではコストが考慮されない無差別級対戦となる。また、勝敗にかかわらず通常よりも多くの戦功ポイントを獲得できるのだ。

【地球連邦軍 イベント戦の発動順】
①オデッサ作戦
②ソロモン攻略作戦
③グラナダ攻略作戦
④ア・バオア・クー攻略作戦
⑤サイド3制圧作戦

【ジオン公国軍側 イベント戦の発動順】
①ニューヤーク攻略作戦
②ベルファスト基地攻略作戦
③ルナツー攻略作戦
④ジャブロー降下作戦
⑤ジャブロー基地内部攻略作戦

GCB作戦書 水中の敵機への攻撃:一部の例外を除き、水中の相手に対して射撃武器は威力が低下してしまう。しかし、格闘攻撃は別で、通常と同じダメージをたたき出すことができる。どうにもダメージ効率が悪いと思ったら、格闘攻撃を狙っていけば確実にダメージを与えられるのだ。ただし、回避率に補整が付くので、やや当たりにくく感じるかもしれないが……。

サイド3　ズム・シティー前決戦！

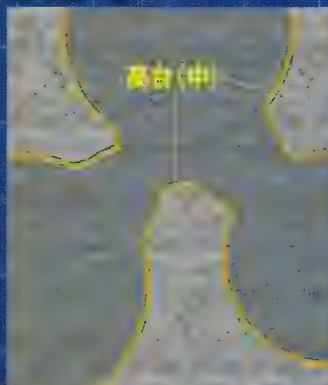
上部中央に建造物、それを囲うようにいくつかの遮へい物がある。この中央の建造物は、「遮へい物越しに攻撃可能」と表記された武器でも飛び越して攻撃することができないので注意。逆にこれを利用すれば、どんな攻撃でもロックを外すことができる。

ジオン軍側であれば、この後ろに母艦を陣取らせることで狙われにくくなるのがメリットだ。

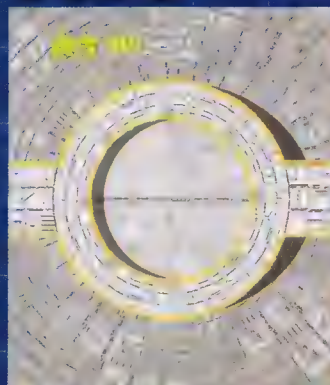
ア・バオア・クー　ジオン公国最後の砦

マップの上下・中央部が壁で仕切られており、壁に設置されているシャッターに近付いて開けることにより、通り抜けが可能になる。

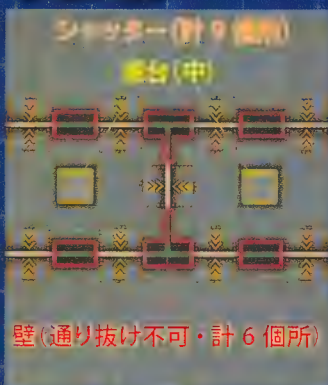
壁の向こう側はレーダー簡易マップに相手が映るものの、シャッターを開けて移動しなければ目視は不可能だ。シャッターを開けたらいきなり敵と遭遇、ということも十分に考えられる。前に出るときは、慎重に進もう。

ルナツー　平坦に見えるが……

クレーターの凹凸が多いステージ。ジオン軍側が接触すると破壊できる建造物が存在する。台地を挟んでお互い対峙することが多くなり、思うようにロックオンできないことが多くなるだろう。

ここでも、やはり遮へい物越しに攻撃できる武器が活躍する。優位に立ちたいなら、多めに用意しておきたい。ジオン軍であれば、サイコミュ兵器を使うのもアリだ。

グラナダ　高台を取って優位に

中央の一段高い場所は、移動の際にお互い狙われやすいポイント。しかし、ここを無傷で乗り越えられれば高台を確保できるので、戦いが楽になる。

シールドを持った機体を前面に出し、相手の攻撃をしのいでから一気に前へ出るのも有効。また、連邦軍であれば、宇宙でも運用可能な支援機を使い、遮へい物越しに攻撃を仕掛けるのも有効だ。

ソロモン　所要時間多め!?

ア・バオア・クー同様、壁に攻撃を遮られるために思うように攻撃できず、戦闘が終了するまで非常に時間がかかることが多い。また、壁のせいで逃げ場も少ない。

早めに勝負を決めたい場合、逃げ場が少ないのを利用して母艦を優先的に墜とすのも有効。補給できなくなれば、相手としても短期決着を望むはず。こう着状態になったら狙ってみよう。

TIPS①　連邦軍で格闘を狙うなら？

[illegible]で相手を倒したい！」と思うことも[illegible]格闘攻撃を[illegible]とする場合、どの機体がいいのか？

[illegible]【プロトタイプ・ガンダム】と【G3ガンダム】が双璧となる。そして、その[illegible]【ジム（ジャック・ベアード専用機）】と続く。

[illegible]【プロトタイプ・ガンダム】[illegible]

RX-78-1 プロトタイプ・ガンダム

[illegible]プロトタイプ・ガンダム[illegible]

RGM-79 ジム（ジャック・ベアード専用機）

ビーム・サーベルに加え流が[illegible]

GCB作戦書
ジャブロー地下基地補足:中央の柱部分にはT字型の空洞があり、通り抜けることが可能だ。ただし「ククルス・ドアンの島」の洞穴と同様、視認性が下がるので気を付けたい。
ソロモン&ア・バオア・クー補足:ソロモンやア・バオア・クーでのみ登場する、シャッター（自動ドア）付きの壁。ここではシャッターが閉まっていると、あらゆる攻撃が遮られるのだ。

ケソバル兄さんの
教えて!! 宇宙世紀ABC

みんなの質問、募集中！

Q1 機雷・ハイドボンプは何発まで設置できるの？

まこ～る 質問であります！ 今日、ゲーセンで機雷をブリブリ撒いているプレイヤーを見たんですが、あれって一体何個まで置けるんでスか⁉

ケソバル 機雷だと？ あの武器は……自分は見ていません！

ま って、撒いてるプレイヤーはケソバル兄さんにそっくりだったんでスが……。

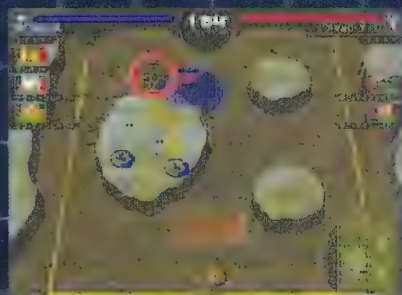
ケソ はっきり言う……気に入らんな。まあ、それは置いといて、マップ上で同時に散布できる回数は6回（1回につき3個ずつ散布）、計18個までとなっているのだ。

ま 連邦に機雷を撒ける機体は無いですよね？

ケソ 【鹵獲】を使えば両軍共に機雷敷設可能だが、その場合は両軍合わせて6回まで出すことが可能ということを覚えておくがいいさ！

ま 散布する地形によってダメージは変わるんでスかね？

ケソ 地形問わずダメージは一律。【ゴッグ】のフリージーヤードでも除去不可能なので、「さすがゴッグだ！」が言えないのが残念だ。

【ザク・マインレイヤー】は機雷、【シールド】（ギャン用）ならハイドボンプを散布できる。性質はどちらも同じだ。

マップ上に最大18個の機雷を設置できるのが原則。いずれかが破壊されない限り、6回の散布で打ち止めとなるのだ。

Q2 スリップダメージのナゾ

まこ～る 大気圏マップや【GGガス弾】を被弾したときとか、徐々にHPが減っていきますよね？ それで撃墜されてしまうことってあるんですか？

ケソバル 時間と共にダメージを受けていく"スリップダメージ"で、ユニットが破壊されることは無いので安心したまえ。最終的にHPは1残るので、そこで攻撃をくらわない限り大丈夫だ。

ま HP1で墜ちないなら、【リミッター解除】を使いまくれるじゃないですか！

ケソ まあ、攻撃を受けない自信があるならな。

ま ……。

【破滅へのカウントダウン】でもトドメは刺せない。また、大気圏の戦いでは【ガンダム】の大気圏突入機能が輝くぞ！

GCBひみつダイアリー
～age伍長 編～

【ロングレンジ・ビーム・ライフル】を封印し、【集中砲火】と【出力リミッター解除】に賭ける日々。しかし、最大の特技はカード紛失だったり……。

［1月×日　2度目のカード紛失］

第08MS小隊好きの小官。地上では陸戦型ガンダムやEz8を中心に使うものの、宇宙に出ると忙しくカードを入れ換えて遊んでいた。

そしたらやってしまいました。入れ換えに使ったカードを、筐体に置きっぱなしにして紛失！ パイロットこそ無くさなかったものの、レアの【ビーム・ライフル】2枚が大ダメージ。ちなみに、以前も【Gアーマー】を紛失してたり……。

［1月△日　ICカード更新］

対戦を順調にこなし、それなりに戦功ポイントを貯め、やってきましたカード更新。

ウキウキしながら更新するも、なんと昇進無し！ 母艦増えず！ しかも最大コスト180ダウン！ マジッスか……。この時点で中佐だったわけだけど、こりゃ大佐に上がるには相当な時間がかかりそう……。3ユニットでデッキを組んでると、このコスト低下はかなり痛い。この時を機に、小官の中で新しい計画が立ち上がる。

［2月□日　デッキの大幅変更］

この日、ジオン軍のエース、【ノリス・パッカード】を引いた小官。前々から考えていた計画のため、ケソバル兄さんの持っていた【セイラ・マス】とトレードしてもらう。これにより、今まで第08MS小隊で組んでいたデッキを、セイラ、【カレン・ジョシュア】、【サリー】の3人、という何だかダメっぽいデッキに変更。うむ、パイロットのコストが安いからメカにかなり自由がきいていい感じ。まぁ、当然勝率は落ちたけど（笑）。

今月の収穫！

GCB作戦書 機雷・ハイドボンプ補足：「6回、計18個を設置できる」のはあくまで「マップ上で機雷やハイドボンプが一つも破壊されていない場合」の話。もし設置中に10個破壊されていたら、さらに4回（最後の1回は一つだけ散布）設置行動を取れるのだ。なお、機雷やハイドボンプは、装備機体で「防御重視」の戦術変更ボタンを押すと散布する。ちなみに、触れれば自機でもダメージを受ける。

Q3【ビーム・バリア】の性質を教えて！

まこ～る　兄さんッ！　ようやく【ビグ・ザム】を引けたので意気込んで出撃したら、【ビーム・バリア】装備の【ジム】に斬り殺されたよぉ！（リアル実話）」
ケソバル　えぇい、うかつなヤツめ！　【ビーム・バリア】はコストが重いだけあって、使いようによっては絶大な効力を発揮する装備なのだ。
ま　でも、ビームを100%防ぐわけじゃないですよね？　時々は貫通してたようなんですが……。
ケソ　**防げるのは340ダメージまで**。340を超えたダメージは、機体へと及んでしまうんだ。その後は、**ビームを1発防ぐたびにダメージ耐性が5%ずつ低下**していき、耐性が25%を切るとシステムダウンしてしまうのだよ。
ま　それって、補給などで回復できるんでスか？
ケソ　このパーセンテージは回復不能だな。
ま　よーし、じゃあ【ビグ・ザム】に【ビーム・バリア】を付けて、耐性を完璧にしてやりますよ！
ケソ　軟弱者！（SE：パーン！）　そんな引け腰で勝てるとお思い？　実はビームバリアを最初から装備している機体に使っても、効果が累積するわけではないのだよ。効果も【ビグ・ザム】のビームバリアと同一なので、全くの無駄ってことですよ。分かるゥ？
ま　人がそんなに便利になれるわけ……ない。トホホ。

ビーム攻撃の340ダメージまではカットするが、徐々に性能は低下。

340以上の攻撃を受けると、防ぎ切れなかったダメージは貫通する！

Q4【テムのパーツ】や【暴走】の発動効果って!?

まこ～る　読者仕官からの質問で多かったのは、カスタムカード【テムのパーツ】と【暴走】の効果についての質問っス。やっぱり気になるのは、能力変動の確率っスよ！
ケソ　【テムのパーツ】は、**自分が攻撃を仕掛ける際には1／4の確率で百発百中が発生する。残りの3／4は、攻撃力ダウン、命中率ダウン、クリティカル率ダウンのいずれかに当たる**、という調査報告がきておるな。
ま　攻撃を受けた際にもデメリットが？
ケソ　**自機の回避率ダウンか防御力ダウンのどちらかが1／2の確率にて発生**することになるな。
ま　そういや、【テムのパーツ】を付けてるメカに【テム・レイ】を乗せると、百発百中の確率が上がるとかいう噂を聞いたんスけど……。
ケソ　冗談ではない！　そんな効果があれば、パイロットは【テム・レイ】ばかりになるではないか！　両カードの間には、特に補整は無いということを覚えておくといい。
ま　なるほど……。では、【暴走】の発動確率は？
ケソ　**自分の攻撃時には1／4の確率で機動力低下、残りの3／4は攻撃力アップ、命中率アップ、クリティカル率アップのいずれかだ。**
それと、自分が攻撃された場合には、回避率ダウン、防御力ダウン、機動力低下のいずれかが1／3の確率にて発生するのだ。

【テムのパーツ】
敵メカとの戦闘時、攻撃力減少、防御力減少、命中率減少、回避率減少、クリティカル発生率減少、命中率＆クリティカル発生率100%のうち、いずれかがランダムで発動。

【暴走】
攻撃力上昇、防御力上昇、命中率上昇、回避率上昇、クリティカル発生率上昇、オーバーヒート（機動力低下）のうち、いずれかがランダムで発動する。

GCBひみつダイアリー
～しもでん中尉 編～

水中戦ができる状況の少なさに、水泳部の存続を一時断念したしもでん中尉。オールドタイプである彼が、次に白羽の矢を立てたのは……。

【1月晦日　隊長は留守にしております】
　次なる目標はいぶし銀の漢率いるラル隊。
「アコース、コズン、用意はいいなっ！」
「はっ！」「いつでもOKであります……が、なぜラル隊長の機体にクランプ中尉が搭乗しているのでありましょうか？」
　気にするな！　隊長は休暇中だ（つД`）
【1月対日　ホント好きだったわ、坊や】
　はい、みんなはもう分かってるよな。そう、ハモンといえば？　【カーゴ爆弾】！　これで白い悪魔もイチコロよ!!　――ごめん、無理だった。
【ルナ・チタニウム合金】付けても軟らか過ぎ＆自爆が格闘だから、遅くてロックオンすらさせてくれねぇっつーの。
【2月債日　帰ってきたヨッパライ】
　なんとぉ！　age伍長がラル様をゲッツ！　鹵獲NTをいろいろ試したいというので、【エルメス】に08小隊好きの彼にぴったりのダブリ【アイナ・サハリン】をオマケに付けてトレードしてもらう。
【2月減日　ラル様……太った？】
「アコース、コズン、用意はいいなっ！」
「はっ！」「いつでもOKであります……が、なぜ私はマゼラアタックに搭乗しているのでありましょうか？」
「この風！　この肌触りこそ戦争よ！」
「……ごまかされてるΣ（－Д－）」
　ラル様のコストが思った以上に重くのし掛かる。もうちょっと戦功貯めて、部隊コストを上げるのが課題となったしもでん隊であった。

今月の収穫！

GCB作戦書
FAQ募集中!:このコーナーでは、読者の皆さんからGCBに関する質問を募集しています。常々疑問に思っているのに、今さらだれにも聞けないような初歩的な疑問、あるいは散々検証したけど答えが見付からないコアな質問など、お気軽にお寄せください。なお、質問を送る際は必ず巻末のアンケートハガキの自由欄を使ってお送りくださいネ!

鉄拳 TEKKEN 5 DARK RESURRECTION 渾身の一冊!

燃え上がる仁八の表紙が目印だ!

全キャラ徹底攻略!

新キャラ「リリ」、「ドラグノフ」、「アーマーキング」の全技を写真付きで紹介。

旧キャラの攻略も抜かりは無い。各キャラの新技に加えて立ち回りから空中コンボまで掲載だ!さらに今作で追加された新アイテムも余すところなく収録!

かつてないプレゼント企画!

応募者全員・特別称号プレゼントの締切迫る!

特別付録

付録DVDにはソウルで行なわれた韓国最強決定戦の模様を完全収録。闘劇'06でも台風の目となるであろう韓国勢の強さは必見だ! 世界レベルの対戦を見よ!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.30

鉄拳5 DARK RESURRECTION 攻略本

拳魂一擲(けんこんいってき)

絶賛発売中

価格1,554円(税込)

タイムリリースキャラクター5キャラを含む、全38キャラを152ページにわたり徹底攻略。また、おなじみの写真付き技紹介で全技を詳細に解説。もちろん対戦での明暗を分ける数値データもばっちり掲載。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.28

THE KING OF FIGHTERS XI CONQUEROR'S GUIDE

絶賛発売中

価格1,499円(税込)

闘劇'06予選 いよいよ終盤に突入! 最後の枠を勝ち取れ!

闘劇'06全9タイトルの攻略を完全網羅。特別付録のDVDには強豪プレイヤー同士による40試合超の対戦や、記事中に登場するコンボの実践映像など、充実のコンテンツを180分収録!

対戦格闘ゲーム専門攻略マガジン

enterbrain mook ARCADIA EXTRA

絶賛発売中 価格1,344(税込)

ARCADIA EXTRAの購入方法は198ページにて!

株式会社 エンターブレイン enterbrain

enterbrain　ファミ通DVDビデオ　DVD VIDEO

10年の伝説を勝利で語れ――

電脳戦機バーチャロン 10th Anniversary

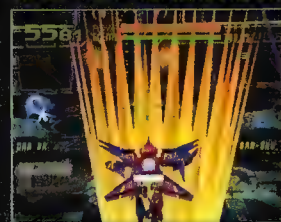
.WA.T.C.

We Are The Champions!

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON 10th ANNIVERSARY 1995-2005

白熱! タッグトーナメント

全国で行われた予選大会を勝ち上がった32チーム、計64人によって争われた『電脳戦機バーチャロン フォース』。いまだ観る者を熱くさせる白熱のタッグトーナメント――DVDでは、ベスト8に残った猛者たちによる7試合を収録。

オラ・タン最強決定戦

初の公式全国大会となった『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラムVer.5.66』。"オラ・タン"最強の座を賭けて、16人の名プレイヤーが激突! 中でも会場を興奮の渦に巻き込んだ、準決勝・決勝の2試合をDVDに収録!

マルチアングル機能

『バーチャロンフォース』、『オラトリオ・タングラム』いずれのタイトルも、マルチアングル機能を使用し、それぞれのプレイヤー視点切り替えが可能に!

実況を副音声で切替可能に

DVDに収録されている2タイトルともに、実況音声のON/OFFが可能に。『バーチャロン』を10年愛し続けてきた男達による激烈実況を、じっくりご堪能あれ!

ファミ通DVDビデオ

電脳戦機バーチャロン 10th Anniversary .WA.T.C. DVD

2006.3.30 ON SALE!

通常版 標準価格¥5,565 EBDVD-00014　限定版 標準価格¥6,090 EBDVD-00013

約180分／片面二層／COLOR／MPEG2／複製不能／STEREO／4:3／NTSC2

商品のお問合せ先●株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　TEL:0570-060-555(カスタマーサポート)
通信販売のお問合せ先●[webサイト] http://www.enterbrain.co.jp/
カスタマーサポート●TEL:0570-060-555　受付時間／12:00～17:00(土・日・祝日を除く) [e-mail] support@ml.enterbrain.co.jp

[限定版] オリジナルワンコインフィギュア同梱

HBV-05-D：RAIDEN ライデンD型

このDVDの限定版には、あの壽屋製ワンコインフィギュアがもれなく付いてくるのだ。同梱されるモデルは、なんとこのDVD限定となる、ライデンオリジナルカラー! 少量生産、および初回出荷分限定なので、ご予約・ご注文はお早めに!!

ARCADE News Analyse

アーケード・ニュース・アナライズ

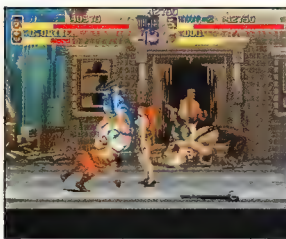
今回は、過去の名作ゲームから現在稼働中のゲーム、そして未来を感じさせる新たなゲームシステムへと、アーケードゲーム業界の進化の流れを辿ることができるようなニュースが出揃った。アーケードゲームのさらなる発展を祈りつつ、それでは行ってみよう！

Release

アーケードゲーム界を支え続けるカプコンの名作ゲームたちが1本のソフトに！

http://www.capcom.co.jp/ccc/

カプコンが生み出した名作ゲームたちを総数22タイトルも収めたPS2用ソフトが登場だ。その名も『カプコン クラシックス コレクション』！　これはアーケードゲーム業界に革命を起こした『ストリートファイターⅡ』シリーズを始め、シューティングゲーム『19』シリーズ、伝説のアクション『魔界村』シリーズ、カプコン初のアクションシューティング『戦場の狼』シリーズ、そして家庭用ゲーム機初登場となる『アレスの翼』などが収録されており、アーケードゲーマーにはたまらないラインナップとなっているぞ。

各ゲームにはハイスコアや進行状況のオートセーブ機能が用意され、お宝イラストギャラリーやアレンジBGMなどが聞けたり、攻略法までもが収録されている。当時のファンも未体験のファンも、改めてカプコンの歴史に触れてみてほしい。

大ヒットアクションゲーム『ファイナルファイト』もバッチリ収録。そのほかにも『フォゴットンワールド』や『闘いの挽歌』など、革命的なシステムを生み出した作品や名作がそろっている。

Resume

『カプコン クラシックス コレクション』

■対応機種：PlayStation 2
■発売日：2006年3月2日
■価格：5,040円（税込）
■収録タイトル：1942、1943、1943改、魔界村、大魔界村、超魔界村、ストリートファイターⅡ、ストリートファイターⅡ ダッシュ、ストリートファイターⅡ ダッシュ ターボ、戦場の狼、戦場の狼Ⅱ、ガンスモーク、バルガス、エグゼドエグゼス、ソンソン、ひげ丸、ファイナルファイト、フォゴットン ワールド（国内タイトル名：ロストワールド）、セクションZ、トップシークレット、闘いの挽歌、アレスの翼

PRESENT!

カプコン様より、『カプコン クラシックス コレクション』を3名様にプレゼント！　詳しい応募方法は66ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

『バトルギア4』アルカディアカップ 第1回結果発表！

http://www.battlegear.net/

『バトルギア4』では初となる第1回アルカディアカップの結果を誌面にて発表！

比較的簡単な上級コース（順走）で争われたこともあり、登録台数1,242台のうち1,127台がゴールするという完走率の高い結果となった。

今回は、RX-7（FD3S）のみの車種限定イベントレースのためエントリー台数はそれほど振るわなかったが、その分極まったFR使いが集結。

総合部門の優勝を手にしたのは、なんと日本のプレイヤーではなく、香港より参戦の「Over Rev」氏。上級コースは弩級や超弩級などの峠ではなく、長いストレートも混在するシンプルなレイアウト。このコースで、2位にコンマ7秒の差を付けたということは、圧勝といっても過言ではないだろう。正確無比なドライビングテクニックはもちろん、FR車の特性を熟知したセッティングにより、このタイムを生み出すことにつながったのだ。

また、AT部門では「FEED」氏に栄冠が輝いた。こちらでは、何と1位から3位まですべての入賞者が「プレイランドサーカス太田店」より輩出。ATはMTとは異なり、タイムが悪いときの原因が判明しにくい。ライバルと切磋琢磨できる環境があったからこそ、この結果に結び付いたといえる。

本誌（4月号）が発売するころには第2回目は終了しているが、3月15～31日にも最後のアルカディアカップが行なわれる。ルールは「超弩級順走を全車種チューンドクラス」。いってみれば、最難関のコースを何の制約も無しに速さを競うということ。

テクニックだけではなく、車種選択や本番での強さ、セッティング能力などすべての要素が必要になってくる第3回アルカディアカップ。一番速いと思い込んでいるプレイヤーにこそ、ぜひとも参加してほしいレースだ。

一発勝負のみに宿る緊張感は、普段プレイしているときでは決して味わえない魅力がある。真の速さを証明してみろ！

総合部門 トップ3

順位	タイム	名前	カーナンバー	店舗
1位	2'58"108	OverRev	香港 339 ゆ	GAMEZONE 尖沙咀 香港
2位	2'58"893	メカドック2場K	和歌山 323 そ	プレイランドサーカス太田店
3位	2'59"897	9・6	湘南 342 ち	ネバーランド

AT部門 トップ3

順位	タイム	名前	カーナンバー	店舗
1位	3'03"713	FEED	和歌山 357 み	プレイランドサーカス太田店
2位	3'04"080	趙雲	和歌山 382 ま	プレイランドサーカス太田店
3位	3'04"174	Lacus☆Clyne	和歌山 363 ち	プレイランドサーカス太田店

総合部門とAT部門の優勝者には、特製アルカディアキーホルダーをプレゼント。渋いロゴが輝くデザインで、三つまでエントリーキーを掛けることができる実用性も兼ね備えているぞ。

リアル系シューティング『アンダーディフィート』が早くもDCで登場！

http://www.grev.co.jp/

戦場の空気を感じさせるような爆煙や、爆風で揺れる木々など、徹底的なまでにリアルな描写で人気を呼んだ『アンダーディフィート』が、早くもDC用ソフトとして発売される！

家庭用独自の要素として、細かい設定で反復練習が可能となる「プラクティスモード」や、さまざまな資料を閲覧することが可能な「ギャラリーモード」なども用意されているので、アーケードでやり込んだ人も納得の出来となっているぞ。サウンド面でも、DC向けにアレンジや追加が施されているので、ゲームミュージックファンにもおすすめだ。

「撃つ」ことと「破壊」する快感を追求したシンプルなシューティングを、じっくりと味わってくれ！ちなみに限定版では、特製サントラCDが同梱されているので、欲しい人はお早めに。

限定版に同梱されるサウンドトラックCDは非売品なので、手に入れるなら今のうちだ！

Resume

『アンダーディフィート』
■対応機種：DreamCast
■発売日：2006年3月23日
■価格：通常版6,090円（税込）
：限定版8,190円（税込）
■備考：アーケードスティック対応
メモリーカード4X対応
VGAボックス対応
ぶるぶるぱっく対応
限定版はサウンドトラックCD同梱

PRESENT!

グレフ様より、DC版『アンダーディフィート』を初回版、限定版を各1名様にプレゼント！　詳しい応募方法は66ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

ゲームの新たな可能性！バトルチップスタジアム！

http://www.capcom.co.jp/

ゲームやアニメと幅広い展開を続ける『ロックマン エグゼ』だが、アーケードゲームマシン・家庭用ゲームソフト・玩具の三者を連動させて遊ぶことができる「ナビリンクシステム」が発表されたぞ。

簡単にまとめてみると、タカラから発売中の「新型ナビデータチップ（以下ナビチップ）」にデータを書き込むことで、アーケードゲームマシン『バトルチップスタジアム』（2006年3月稼働予定）、玩具『リンクペットEX』、GBAソフト『ロックマン エグゼ6』でデータを連動させて遊ぶことができるのだ。つまり、『バトルチップスタジアム』でナビを育成すると、『リンクペットEX』で成長したデータで遊ぶことができるというわけだ。ちなみにナビチップへのデータ書き込みが可能なのは『バトルチップスタジアム』と『リンクペットEX』となっており、『ロックマン エグゼ6』で使用する場合は『ビーストリンクゲート』というアダプタが必要となるぞ。

一つのデータ保存媒体を全く別のゲーム機（玩具）で使用するというこのシステムは、これからのアーケードゲームにも新風を吹き込んでくれるかもしれない。これからの動向に注目しよう。

『式神の城Ⅲ』スコアトライアル＆イラストコンテスト開催！

http://www.alfasystem.net/

ついに稼働開始を迎えた『式神の城Ⅲ』にて、前号の告知通りスコアトライアルを開催中！　ノーマルモードでプレイし、ノーコンティニューかつ難度設定がノーマルなら、ゲームオーバー後にパスワードが表示されるので、それをメモして申請しよう！

また、『式神』シリーズを題材としたイラストコンテストも同時開催！　上位入賞者には「マガジンZ」さんのご協力により賞品が贈られるほか、スゴイ特典があるかも!?　スコトラと同じく4回に分けて募集＆発表を行なうので、ドンドン投稿してほしい。

スコアトライアル イベント概要

●**集計部門**／一人プレイは、キャラおよび式神タイプ（壱式、弐式）を分けて、全18部門で集計。二人同時プレイは、キャラや式神タイプを問わず、1部門だけで集計します。
●**締切日**／3～5月の各月末日が中間締切、6月末日が最終締切です。郵送での申請は当日消印まで有効とします。
※第1回中間締切の場合、3月31日（金）当日消印まで有効
●**月間MVP**／各中間締切時に各部門でトップを取ったプレイヤーには、「月間MVP」として認定証を授与。1部門での重複受賞はできず、一度受賞されたプレイヤーが次回以降再度トップになった場合、次点のプレイヤーが受賞となります。
●**式神マスター**／最終締切時に各部門でトップを取ったプレイヤーは、「式神マスター」として『式神の城』オリジナルグッズや表彰状を授与します。また、各部門ベスト20までのプレイヤーには、ランキングを記した認定証を授与します。

申請方法

●**郵送で申請**／右の申請用紙に必要事項を記入し、ハガキや封書で下記のあて先まで送ってください。
●**インターネットで申請**／アルファ・システムのホームページ（URLは上記参照）にて、必要事項を登録してください。

イラストコンテスト イベント概要

●**イラスト内容**／『式神の城』を題材としたイラストなら何でもOK。投稿規定は「A-fro」と同じです（173ページ参照）。
●**締切日**／3～6月の各月第3月曜日が締切です。郵送の場合、当日到着分まで有効となりますのでご注意ください。
※第1回締切の場合、3月20日（月）必着
●**優秀賞**／優秀作は毎月アルカディア誌上にて発表。上位入賞者には、コミック版『式神の城』を連載している「マガジンZ」さんのご協力により、賞品が贈呈される予定です。
※投稿作品は、今後の『式神の城Ⅲ』関連コンテンツにて使用させていただく場合がありますのでご了承ください。

申請＆投稿のあて先

●**郵送の場合**
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
『式神の城Ⅲ』スコアトライアル係orイラストコンテスト係
●**メールの場合（イラストコンテストのみ）**
shikigami@arcadiamagazine.com

AlfaSystem & ARCADIA 合同企画
式神の城Ⅲ スコアトライアル 申請用紙

パスワード

スコアネーム

スコアを出したゲームセンター　（　都道府県）

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		才	男・女	
生年月日	19　年　月　日	電話番号		
住所	〒　－			
Eメールアドレス				

コメント

※141%（B5→B4）に拡大コピーしてご使用ください。

Release

『鋳薔薇』ローズ・ガーデン フィギュアがついに発売！

http://www.cave.co.jp/

続編となる新作も発表され、さらなる盛り上がりを見せる『鋳薔薇』ワールド。そのローズ・ガーデンの中でも人気の高い末っ子たち「メイディ」と「ミディ」のフィギュアが発売となる。キャラクターの性格を表現した可愛らしいポーズの二人は、君の心をつかんで離さないはずだ。

このフィギュアは上記のケイブのWebサイトか、携帯サイト「ゲーセン横丁」での販売となる。確実に手に入れるためにも、この記事を読んだらすぐにサイトをチェックだ！

甘えたポーズのメイディ（写真左）と、軽い上目遣いでこちらを見上げてくるミディ（写真右）。たまりません♪

Resume

『鋳薔薇 キャラクターフィギュア　メイディ』
■価格：2,100円（税込）、送料525円
■発売日：発売中

『鋳薔薇 キャラクターフィギュア　ミディ』
■価格：2,100円（税込）、送料525円
■発売日：2006年3月6日予定

PRESENT!

ケイブ様より、『鋳薔薇 キャラクターフィギュア』の「メイディ」と「ミディ」をそれぞれ1名様にプレゼント！　詳しい応募方法は66ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

アーケードエディションを前に『ソウルキャリバー』のフィギュアが登場！

http://www.megahobby.jp/

アーケード版の稼働も近づき、プレイヤーの期待も高まる『ソウルキャリバーⅢ』。そのキャラクターたちを高いクオリティで再現したフィギュアが登場だ。

『ゲームキャラクターズコレクション「ソウルキャリバーⅢ」Round1』と題されたこの商品では、6人のキャラがフィギュア化されている。注目すべきは同梱される武器パーツだろう。その武器パーツを付け替えることでゲームと同様にキャラクターをカスタマイズすることができるのだ。キャリバーファンならば必ず手に入れておこう！

Resume

『ゲームキャラクターズコレクション「ソウルキャリバーⅢ」Round1』
■価格：630円（税込）
■内容：フィギュア本体＋台座＋武器アイテム
■備考：彩色済み完成品、ブラインドBOX、全6種（各種彩色替えバージョン有り）
■全国主要ホビーショップで販売

PRESENT!

メガハウス様より、『ゲームキャラクターズコレクション「ソウルキャリバーⅢ」Round1』のフィギュアを5名様にプレゼント！（※キャラクターは選べません）　詳しい応募方法は66ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

映画「イーオン・フラックス」×東京ジョイポリス

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

東京ジョイポリスでは、2月13日（月）～3月14日（火）の期間、バレンタイン＆ホワイトデーイベントを開催しております。今回のイベントは、あのシャーリーズ・セロン主演のSF映画「イーオン・フラックス」とのタイアップ！　期間中の東京ジョイポリスでは、館内に映画の世界観が感じられるような装飾が施され、記念写真を撮ることができるフォトスポットが用意されています。

また、『ミステリー・ワードラリー』と題した、館内のアトラクションを利用した回遊型ワードラリーも実施し、キーワードが集まった方には抽選で素敵な商品をプレゼントいたします。カップルでご来場のお客様は元より、ご家族やお友達同士でも十二分に楽しめること間違いナシ！

さらに、5F飲食施設「カフェ＆ダイニング JP」ではタイアップメニューが販売されておりますので、映画を観た方にも、これから観ようとしている方にも、「イーオン・フラックス」の世界を一層楽しめるような趣向が凝らされています。ちなみに、そのタイアップメニューをご注文いただくと、『ミステリー・ワードラリー』の解答のヒントが書かれたランチョンマット紙が付いてきますので、ぜひご利用を。

皆さん、ぜひこの機会に東京ジョイポリスへ！

PRESENT!

セガ様より、東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は66ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

巨匠の手による美味しい芸術祭！『シュークリームアートコンテスト』開催！

http://www.teamnamja.com/

さてさて、おぬしは「東京シュークリーム畑」をご存知かな？　あえて説明するとじゃな、ナムコ・ナンジャタウン内に設置された“シュークリーム職人の殿堂”をテーマとしたフードテーマパークのことなのじゃ。なんとその東京シュークリーム畑で、全国一流の菓子職人達の手による、『シュークリームアートコンテスト』が開催されることとなったのじゃ！

（開催期間：2006年3月18日～6月4日）

これは各店が制作したシュークリームアートの見た目のかわいらしさや芸術性、味をお客様に見て・食べて審査をしてもらい、投票によって「ベスト・シュークリームアーティスト」が決定されるのじゃ。名誉なことじゃな。

また、動物をモチーフにしたシュークリームを集めた『シュークリーム動物園』、遊園地のアトラクションをモチーフにした『シュークリーム遊園地』もOPEN！　楽しさ満載じゃ。

適度な糖分と元気を補給したいときは、ナンジャタウンの東京シュークリーム畑へレッツらゴーじゃ！

PRESENT!

ナムコ・ナンジャタウン様より、園内のパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は66ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

ARCADIA DATA BASE アルカディアデータベース

2006年1月1日～1月31日集計分

ビデオゲームランキング

1位　鉄拳5 DARK RESURRECTION

前回の初登場2位から1位に躍り出た『鉄拳5 DARK RESURRECTION』は闘劇予選も開始され、各対戦格闘ゲームがポイントを伸ばす中、着実に人気を掴んでいる。この勢いは予選終了後も続くのかどうか、動向が注目される。

メーカー	ナムコ
ポイント	132.6

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	鉄拳5 DARK RESURRECTION〈ナムコ〉	132.6
2	機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.〈バンプレスト〉	118.3
3	GUILTY GEAR XX SLASH〈アークシステムワークス　セガ〉	107.8
4	北斗の拳〈セガ〉	99.2
5	超ドラゴンボールZ〈バンプレスト〉	92.6
6	THE KING OF FIGHTERS XI〈SNKプレイモア／セガ〉	90.6
7	MELTY BLOOD Act Cadenza〈エコールソフトウェア／セガ〉	89.7
8	STREET FIGHTER III 3rd STRIKE〈カプコン〉	84.0
9	ESPGALUDA II〈ケイブ／AMI〉	74.4
10	Virtua Striker 4〈セガ〉	66.8
11	Power Smash 2〈セガ〉	62.0
12	Virtua Fighter4 Final Tuned〈セガ〉	57.3
13	THE KING OF FIGHTERS 2002〈SNKプレイモア〉	52.5
14	雷電III〈モス／タイトー〉	51.5
15	お手並み拝見FINAL〈タイトー〉	47.7
16	青春クイズ カラフルハイスクール〈ナムコ〉	45.8
17	対戦ホットギミック インテグラル〈クロスノーツ彩京〉	44.8
18	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX〈バンプレスト〉	43.9
19	METALSLUG4〈SNKプレイモア〉	42.9
20	VIRTUA STRIKER 2002〈セガ〉	35.5

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

1位　三国志大戦 乱世の群狼（Ver.1.11）

発売以来11カ月連続1位の『三国志大戦』。TCGゲームでよく見られるバージョンアップを繰り返しつつ、1位をキープ。最新版の『Ver.1.12』や、AOUショーで発表された『同2』など、まだまだこの人気は衰えそうもない。

メーカー	セガ
ポイント	171.3

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	三国志大戦 乱世の群狼（Ver.1.11）〈セガ〉	171.3
2	麻雀格闘倶楽部4〈コナミ〉	163.4
3	DrumManiaV2〈コナミ〉	149.6
4	pop'n music13 カーニバル〈コナミ〉	124.0
5	beatmaniaIIDX12 HAPPY SKY〈コナミ〉	96.5
6	Quest of D Ver.2.01 護符の継承者〈セガ〉	94.5
7	QUIZ MAGIC ACADEMY III〈コナミ〉	86.6
8	WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2004-2005〈セガ〉	78.7
9	GuitarFreaksV2〈コナミ〉	66.9
10	太鼓の達人7〈ナムコ〉	45.3
11	機動戦士ガンダム0079 カードビルダー〈バンプレスト〉	43.3
12	セガネットワーク対戦麻雀 MJ3〈セガ〉	41.3
13	BATTLE GEAR 4〈タイトー〉	39.4
14	アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦〈セガ〉	37.4
15	THE HOUSE OF THE DEAD 4〈セガ〉	35.4
16	MARIOKART ARCADE GP〈ナムコ〉	33.5
17	THE IDOLM@STER〈ナムコ〉	31.5
18	湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 2〈ナムコ〉	29.5
19	Dragon Chronicle オンライン 天空大決戦〈ナムコ〉	27.6
20	TIME CRISIS 3〈ナムコ〉	26.7

協力店舗			
アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎ 03-3971-9601	
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎ 03-3496-5856	
アドアーズ八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎ 0426-48-1288	
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎ 042-724-1477	
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎ 03-3200-0884	
イミグランデ相模原店	神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1	☎ 042-753-8881	
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2アルファビルB1～4F	☎ 03-5330-8595	
GAME-COLLEGE	愛知県愛知郡長久手町山越110	☎ 0561-61-1439	
ゲームスタジオ キューブ	東京都板橋区赤塚2-2-18	☎ 03-3554-2261	
ゲームスポットハロウイン	島根県出雲市渡橋町985-3	☎ 0853-23-0731	
ゲームブルース	岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル1F	☎ 0584-82-6196	
ゲームBOX Q2	愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F	☎ 052-452-0920	
SPOLA九品寺	熊本県熊本市九品寺5-10-15	☎ 096-372-5700	
セガ ワールド 静岡	静岡県静岡市七間町4-2 静活プラザビル2F	☎ 054-252-3591	
電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1F	☎ 0994-41-4188	
ピタゴラスMQ	和歌山県和歌山市加納319-1	☎ 073-472-3566	
ロングラン万代	新潟県新潟市万代1-1-26	☎ 025-245-0202	

てあたりしだい ゲームリスト

2006年2月17日現在

稼動時期未定のタイトル（※3月～夏発売予定のタイトルは6ページを参照）		
TOP DRIVER [illegible]	[illegible]	[illegible]
Ys AC（仮）	アルゼ	未定
英雄伝説 AC（仮）	アルゼ	未定
XANADU AC（仮）	アルゼ	未定
SORCERIAN LEGEND	アルゼ	[illegible]
DragonSlayer AC（仮）	アルゼ	未定
VM・JAPAN ～幻符乱戦記～	アルゼ	リアルタイムストラテジーシミュレーション
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ψφ（サイファイ）	セガ	タッチパネルアクションシューティング
Power Smash [illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	タイトー	ガンシューティング
[illegible]	[illegible]	[illegible]
BIG BUCK HUNTER Pro	RAW THRILLS・PLAY Mechanix/タイトー（予定）	ガンシューティング

日本縦断 ゲームセンターマップ

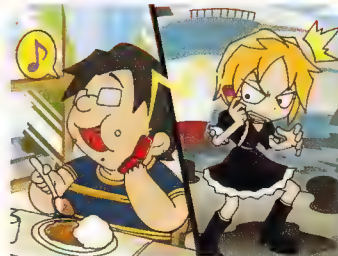
ゲセマプ

横須賀編

今月のレンジャー

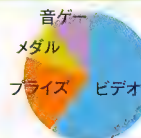
今回は、日本屈指の軍港都市・横須賀に突貫！ たくさんの人々で賑わう京急横須賀中央駅と、汐入駅付近のゲーセンを取材してきました!!

横須賀に取材に行くことになったので、ぜひhideミュージアムにも寄って行こう！ と思っていたのですが、昨年に閉館してたんですね……。残念です

横須賀は携帯電話発祥地!!

ビデオゲームの種類には自信アリ！

ゲームパラダイス ゼロワン

音ゲー / メダル / プライズ / ビデオ

住 神奈川県横須賀市若松町1-6 ヨコビル3F
☎ 046 823 5701
営 10:00～24:00
HP 無し

久保田「京急横須賀中央駅から歩いて3分！ ビルのワンフロアに、ビデオゲームがギッシリです。しかし、本当にものすごい台数ですわね～。これは圧巻ですわ」
岩下「最新の対戦格闘ゲームはもちろん、シューティングやパズル、音ゲー、ダーツコーナーなど、豊富なジャンルがウリの一つ。『大魔界村』などのレトロゲームも扱っているのがうれしいな！」

『北斗の拳』や『鉄拳5DR』、『ガンダムSEED』の対戦が特に盛り上がっているぞ

最新の音ゲーもバッチリ！ 1プレイ100円と良心的だ

アイドルマスター レッツプロデュース！ も好評稼動中

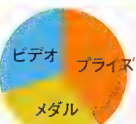
スタッフより

ビデオゲームの充実度に関しては、地域一番を目指しています。新作ゲームもいち早く入荷！ 横須賀へお立ち寄りの際は、ぜひご来店ください!!

VFR「2T杯」ベスト8進出店!!

アトランティック シティー

ビデオ / プライズ / メダル

住 [illegible]ショッパーズプラザ横須賀4F
☎ [illegible]
営 [illegible]
HP 無し

岩下「このゲーセンは、『バーチャ』が盛り上がっている店舗同士が連携してイベントを行う団体“VFR”の加盟店！ 『VF4FT』の対戦は、横須賀一熱いさね!!」
久保田「毎月開催されている『三国志大戦』の大会も、かなり熱いですわよ～」
岩下「『パチスロ北斗の拳』をはじめ、メダルゲームも充実！ 店内にはバーもあり、大人の空間を演出しているな」

連日連夜、人が絶えない『三国志大戦』。大会には猛者が集う！

『VF4FT』の周囲には、大会の模様を激写した写真がズラリ。全国の有名プレイヤーも来店！

最新のパチスロマシンも充実！ 設定次第ではアツくなるイベントもあるぞ

スタッフより

『VF4FT』や『三国志大戦』の大会には、特に力を入れています。また、このアルカディアを読んだ、というお客様には、1000円分のメダルをプレゼント！（3月31日まで）

4階建ての超大型店！

プラザカプコン横須賀店

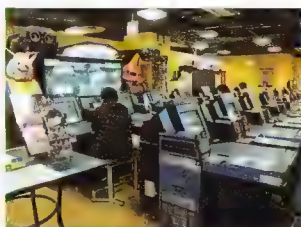
ビデオ / プライズ / メダル

住 神奈川県横須賀市若松町2-30 モアーズシティ内
☎ 046-820-4450
営 10:00～24:00 ：1Fのみ9:00から営業
HP http://www.capcom.co.jp

久保田「ショッピングモール“モアーズシティ”内にある、大型アミューズメントスポットです。1Fはプライズ。2Fは、大型筐体、プライズ、ムシキングコーナー。3Fは『スターホース2』を始めとするメダルゲーム。そして4Fはビデオゲームや『三国志大戦』などの大型カードゲームといった構成です」
岩下「ジャンルごとのラインナップも充実！ こりゃ1日居ても飽きないさね!!」

ファミリー層御用達のプライズフロア。マシン台数は横須賀で一番！

話題の『ガンダムCB』も入荷済み。ガンダマーたちが、連日熱戦を繰り広げている

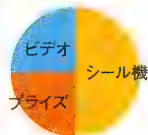
メダルゲームコーナーの照明は控えめで、アダルトムードが漂う

スタッフより

横須賀最大級のアミューズメントスポットです。メダル、プライズ、ビデオゲームなど、地域一番のラインナップを取りそろえて、皆さまのご来店をお待ちしております！

日本のカレーライスのルーツといわれる「よこすか海軍カレー」を食べてきました！ どこか懐かしさを感じさせる家庭的な味がクセになりそうですな。これから横須賀巡りをする方は、ぜひ食べてみてください。東京近郊から京急横須賀中央駅へのアクセスは、品川駅から京浜急行に乗り換えるか、湘南新宿ラインや東急東横線で横浜まで行き、京浜急行に乗り換える方法がオススメですぜ！

横須賀のシール機ファン集まれ！

オクティ・ガーデン

住 神奈川県横須賀市本町2-1-12 ショッパーズプラザ横須賀5F
☎ 046-821-2510
営 10：00～22：00
HP 無し

久保田「シール機がメインという、私好みのお店です。新作『ミンナの気持ち、僕らの詩。』や『ココア』などに人気が集中していますわ」
岩下「シールを10枚撮ると1枚無料になったり、福引を引けたりするサービスも実施中だ」

『ソイドインフィニティEX』や『マリオカート』が、密かに人気。

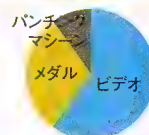
シール機コーナーは、男子の入場禁止。乙女の園！

スタッフより

お子様からご年配のお客様まで楽しめる、アットホームなお店です。シール機の種類は、他店には負けませんよー！　ぜひご来店くださいませ♪

米兵御用達（?）のワンダーランド

横須賀エルドラード

住 神奈川県横須賀市大滝町1-24
☎ 046-827-1061
営 11：00～24：00
HP 無し

岩下「米軍基地から一番近いということで、米兵がよく遊びに来るホットなゲーセンだ」
久保田「『キャプテンゾディアック』や『パンチマニア』など、なんだかパンチングマシンがやたら多いのは気のせいでしょうか……」

米軍基地からドブ板通りへ徒歩2分。プライスマシンが目印だ

店内には、ところどころにパンチングマシンの姿が！

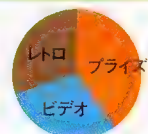
スタッフより

不定期ですが、レトロゲームの入れ替えをよく行なっています。もしかしたら、意外なゲームに出会えるかもしれませんよ？　皆さまのご来店を、お待ちしております！

横須賀テッケナーの修練場

グリーンヒル

レトロ
プライズ
ビデオ

住 神奈川県横須賀市本町1-5
☎ 046-824-0672
営 11：00～24：00
HP 無し

岩下「対戦格闘ゲームを始めとする、ビデオゲームがメインのゲーセンだ。『鉄拳5DR』や『ストⅢ 3rd』の対戦が熱い！」
久保田「学生やサラリーマン、そして海外の方たちなどが、激戦を繰り広げていますわ！」

店名の通り、色鮮やかなグリーンの看板が目印！

常連を始め、横須賀のテッケナーがここに集まる

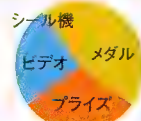
スタッフより

格闘ゲームの対戦は白熱モノ！　特に『鉄拳5DR』の対戦は盛り上がってますよ～。外国人のお客様もよくいらっしゃるので、国境を越えた闘いが楽しめます！

メダルゲームとプライズに自信アリ！

アドアーズ 横須賀店

シール機
メダル
ビデオ
プライズ

住 神奈川県横須賀市本町3-27 横須賀APT1F
☎ 046-829-1325
営 10：00～23：45
HP http://www.adores.jp/tenpo/yokosuka.html

久保田「『スターホース2』や『フォーチュンオーブ2』が大人気！メダルゲームの豊富な品揃えを誇る"アドアーズ"の系列店ですわ」
岩下「老若男女問わず賑わってるな～。プライズの充実度も見逃せないポイントさね」

メダルゲームがメインということで、お客の年齢層は高めだ

実用的なプライズからキャラクターものまで、幅広く扱う

スタッフより

京急汐入駅から徒歩1分。赤い看板が目印！　どうしても欲しいプライズがありましたら、スタッフに声をかけてください。アドバイスをさせていただきますよ！

ファミリー層の憩いの場

さいか屋横須賀店なかよしランド

乗り物
メダル
プライズ

住 神奈川県横須賀市大滝町1-10　さいか屋横須賀店内 新館屋上
☎ 046-822-2432
営 10：00～19：30（屋外施設は日没とともに終了）
HP 無し

久保田「90年代から続く屋上遊戯施設です。一番人気は、大型ライドマシン『空とぶゾウさん』。……先輩は重くて乗れませんわね♪」
岩下「くそう！　もう一つの人気マシン、『SLカーニバルトレイン』に乗ってくる……」

キッズ向けのメダルゲームも盛りだくさん！

空飛ぶゾウさんは、最大20人まで搭乗可能！

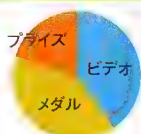
スタッフより

当店は横須賀唯一の屋上遊戯施設です。昔ながらの乗り物やゲームがいっぱい！　小さなお子様はもちろん、ご家族皆さんでお楽しみください!!

新作カードゲームをいち早く遊ぶなら！

AMサントロペ横須賀中央店

プライズ
ビデオ
メダル

住 神奈川県横須賀市若松町1-5 横須賀プライムビルB1
☎ 046-820-2660
営 9：00～24：00
HP 無し

岩下「格闘ゲームなどのビデオゲームはないが、新作『ガンダムCB』や『クエD』などのカードゲームが充実しているな～」
久保田「豊富なパチスロマシンや『スターホース2』なども要チェックですわ！」

仕事&学校帰りに『スターホース2』をレッツプレイ！

『ガンダムCB』は、横須賀で一番早く入荷したとか。

スタッフより

人気マシンの入荷は横須賀最速！　『ムシキング』などのキッズ向けカードゲームも充実しています。お子様からお年寄りまで、安心して気軽に遊べますよ～。

横須賀に行ったのは初めてだったのですが、町全体が活気に満ち溢れていてビックリしました！　もちろん今回訪れたゲーセンもしかり。取材終了後に食べた海軍カレーも美味しく、何だかすがすがしい気分で意気揚々と引き上げました。……その帰りの電車内で、インフルエンザさえうつされなければ、最高の取材でしたね（涙）。みなさんも気を付けてくださいませ。

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

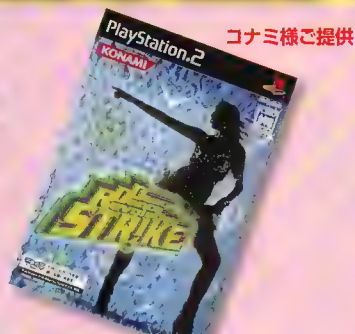
2006年3月31日(金)当日消印有効

本誌巻末付属のアンケート葉書に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。
同一のプレゼントに応募者が複数名居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。
なお、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

※商品の発送は締め切りから1〜2カ月かかることがありますのでご了承ください

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

コナミ様ご提供

1 PS2ソフト GuitarFreaksV & DrumManiaV　3名様

2 PS2ソフト Dance Dance Revorution STRIKE　3名様

3 PS2ソフト「ポップンミュージック12 いろは」　3名様

4 dj Yoshitakaサイン付きPS2ソフト『悪魔城ドラキュラ 闇の呪印』　1名様

セガ様ご提供

※番号のほかに、希望する色紙Ⓐ〜Ⓓを選んで記入して下さい。

5 アヴァロンの鍵 イラスト色紙 各1名様

6 新世紀エヴァンゲリオン 星と星座のミニディスプレイ フィギュアシリーズ4セット 4名様

7 「東京ジョイポリス」パスポート 5組10名様

グレフ様ご提供

8 DCソフト「アンダーデフィート」通常版・限定版　各1名様

ケイブ様ご提供

9 「鋳薔薇」メイディ フィギュア　1名様

10 鋳薔薇 ミディ フィギュア　1名様

タイトー様ご提供

11 式神の城III ポスター　5名様

メガハウス様ご提供

※キャラクターは選べません

12 ゲームキャラクターズコレクション「ソウルキャリバー」Round1 計6名様(いずれか一つ)

ナムコ様ご提供

13 「ナンジャタウン」パスポート 5組10名様

カプコン様ご提供

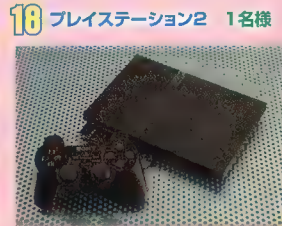
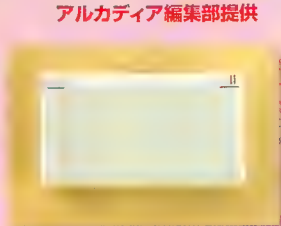
14 PS2ソフト カプコン クラシックス コレクション 3名様

バンプレスト様ご提供

15 うる星やつら DXフィギュア セット　2名様

16 機動戦士ガンダム 光るビームサーベル&サウンド付ビームサーベルセット 3名様

アルカディア編集部提供

17 オリジナル図書カード　10名様

18 プレイステーション2　1名様

19 ニンテンドーDS Lite　1名様

あしきゆめに囚われた世界を解放せよ!

式神の城III

SHIKIGAMI NO SHIRO EPISODE 3

式神の城III
■メーカー：アルファ・システム／タイトー
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発売日：2月下旬(稼働中)
■使用基板：TAITO Type X

ついに稼働開始となったシリーズ最新作、『式神の城III』。今号は製品版を元にした基本事項のおさらいと、ステージ1〜2のクリア攻略までをお届け!

Text:伊勢猫(システム&ステージ1)、C・LAN(ステージ2)

『式神』シリーズのセオリーを再チェック!!

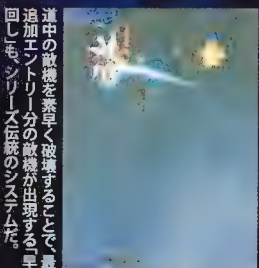
式神入門之書

ここではシリーズ特有のシステム群と、パターン作成の基本事項をレクチャー。前号に掲載した開発版からの変更点も要チェックだ!

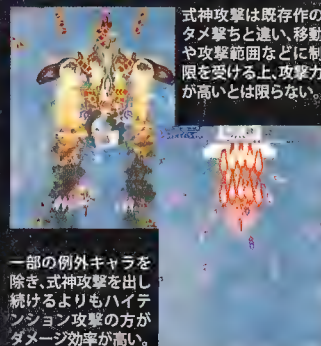
プレイヤーが選択できる九人のキャラクターには、式神攻撃が異なる壱式と弐式の2タイプが存在。キャラ差があるため一概にはいえないが、全体的な傾向は「比較的扱いやすい壱式」、「稼ぎに特化した弐式」となっている。

なお、本作にはパワーアップが一切無く、ミス時のペナルティーはライフゲージの消費と得点アイテムの損失(クリア時のボーナス減少、獲得時の得点の初期化など)のみ。ライフ&ボムゲージは、最初に2億Pts.獲得で、以降4億Pts.獲得ごとに1ゲージ回復。ボムゲージはミス時にも1ゲージ増えるぞ。

本作をプレイするための基本事項は、このページで三つにまとめた通り。まずはこれらを覚え、各ステージの攻略を参考にプレイを進めてもらいたい。

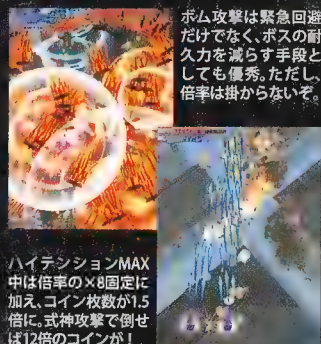
性能はキャラごとに千差万別。なお、最終的な調整により、一部キャラの攻撃性能は前号のものから変更されている。

道中の敵機を素早く破壊することで、最追加エントリー分の敵機が出現する「早回し」も、シリーズ伝統のシステムだ。

其ノ壱 攻撃手段の基本はハイテンション攻撃

基本のショットである通常攻撃は、自キャラが敵弾や敵機などに密接していると、強化版のハイテンション攻撃に変化。特にボス戦では、何かと制限の多い式神攻撃よりも、効率良くダメージを与えられる場合が多い。自分のキャラで、ボスの耐久力ゲージの減りを見比べてみよう。

式神攻撃は既存作のタメ撃ちと違い、移動や攻撃範囲などに制限を受ける上、攻撃力が高いとは限らない。

一部の例外キャラを除き、式神攻撃を出し続けるよりもハイテンション攻撃の方がダメージ効率が高い。

其ノ弐 決め打ち発動と緊急回避の使い分け

ボムゲージを一つ消費して発動可能な攻撃には、ボム攻撃とハイテンションMAXの2種類が存在。結論からいってしまえば、基本的に後者はスコア稼ぎ用のシステムで、緊急回避や苦手な弾幕などに対する使い勝手はいまひとつ。先に進みたい場合は、迷わずボム攻撃を使うこと。

ボム攻撃は緊急回避だけでなく、ボスの耐久力を減らす手段としても優秀。ただし、倍率は掛からないぞ。

ハイテンションMAX中は倍率の×8固定に加え、コイン枚数が1.5倍に。式神攻撃で倒せば12倍のコインが!

其ノ参 ボス戦における重要テクニックを極める

各セクションの最後に待つボス戦には、『式神』シリーズならではの基本的な攻略テクニックが存在する(右記参照)。特にボス本体に張り付いてのハイテンション攻撃は、練習こそ必要だが大幅な時間短縮が可能。余計な弾避けを減らせる上に、結果としてクリア時のタイムボーナスでライフ&ボムゲージが回復しやすくなる。なお、ハイテンションMAXでボスの形態を飛ばすのも有効だが、破壊時は強制的に解除されてしまう。

①ボス本体への張り付き撃ち込み

開始直後に敵弾が飛んでこない形態であれば、ボス本体の判定に接近してのハイテンション攻撃が有効。形態変化中にも判定が残っている人型ボスは、球体状のバリア部分に判定がある。また、自機のやられ判定については、ハイテンション時に光る中心点が目印になる。

②最後は式神攻撃でフィニッシュ

得点アイテムのコイン出現数に倍率が掛かるのは、原則的に対象を式神攻撃で破壊した場合のみ。特に基本のコイン枚数が多いボス戦では、これを意識するだけで得点効率が大幅にアップ! スコアを稼げば、ライフ&ボムゲージの回復が可能なので狙っていきたい。

スコアトライアル&イラストコンテスト同時開催中! 詳細はP61にて!

STAGE 1 アルカランド古城跡

アルカランド郊外の古城跡から月光城を目指し出発した一行を、異界の姿を持つ者たちの洗礼が待ち受ける。攻撃を避け上空高くへ逃げた先で遭遇した、羽ばたくように動く半生命体の戦闘機を撃破。厚い雲の中を降りると、そこは市街地だった。立ち並ぶ建物の先にある大きな教会には、ねじれた城で倒したはずの堀口ゆかりが……

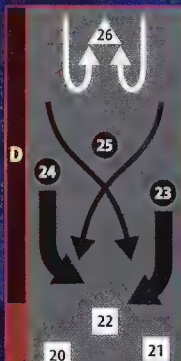
序盤ステージだけあって、攻撃自体は全体的におとなしい。クリアを目指すだけなら、基本攻撃で道中を進めば難所は無し。敵機の出現パターンを把握して、式神攻撃の使用ポイントを増やしていこう。

SECTION 1

全体的に敵弾は少ないものの、編隊の展開スピードは速い。体当たりされないように注意!

エリアD 追加エントリー:混成ザコ編隊

エリアB～Cに出現するレツィナをきっちり破壊していれば、弾を撃たないジン編隊×4が追加エントリーとして出現するようになる。右→左と出現する前半2編隊は、レツィナが残した連射弾に近付いての破壊がベター(23～24)。後半2編隊はきれいな交差軌道なので、その間に入ればハイテンションでの破壊を狙えるぞ(25)。

ピスコ編隊をきっちり撃っていれば、メスカルも追加(26)。

エリアC ジン&メスカル～レツィナ編隊

ジン&メスカルの混成編隊に対しては、メスカルが撃つ自機狙いの連射紫弾に密接し、ハイテンションを狙うのがオススメ(12～14)。続く6機のレツィナ編隊は、3WAY紫弾+全方位の破壊可能弾をばらまきながら画面下にゆっくりと移動(15～17、19～21)。途中、高速で逃げるピスコ編隊の先頭がボーナスザコとなる(18)。

ひし形状の紫弾に近付く場合は破壊可能弾に要注意!

エリアB メスカル編隊～ピスコ地帯2

画面横から右→左とメスカル編隊が出現した後に、画面上部に中型機レツィナ2機が出現(4～6)。このレツィナが撃ってくる赤色の正方形をした敵弾は、ショットなどの攻撃で破壊できるので覚えておくこと。なお、ピスコ編隊×4後のレツィナ2機は、螺旋軌道を描く紫弾を撃った直後に、画面上部へと消える(10～11)。

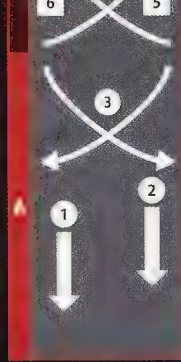
後半のピスコ編隊は中央に集まるので要注意(8、9)。

エリアA スタート地点～ピスコ地帯1

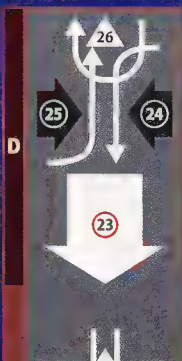
セクション1のスタート直後は、画面左右をピスコ編隊が通過(1～2)、続いて右→左の順でピスコ編隊×2セットが出現し(3)、いずれも自機周辺を狙って緑弾を撃ってくる。テンションアップで高倍率を狙う場合は、編隊が交差するポイントが狙い目だが、やや乱れたフォーメーションなので、体当たりされないように注意。

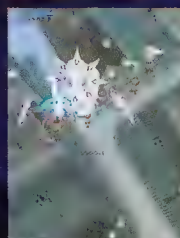
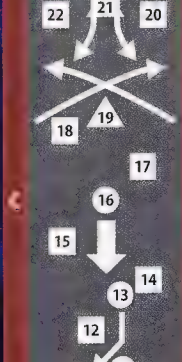
倍率を上げにくいので、ハイテンションMAXもあり。

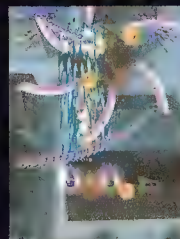
SECTION 2

大量の弾を撃つ中型機、レツィナを手早く処理して、追加エントリーの編隊を出していこう。

エリアD 追加エントリー:混成ザコ編隊

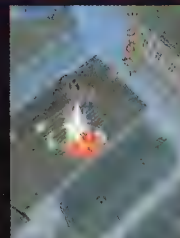
ある程度までエリアA～Cのレツィナを破壊すれば、追加エントリーでピスコ&メスカル混成編隊が出現(23)。ここでは、広範囲を攻撃できる式神攻撃でないと、押されて最右列のボーナスザコを撃ち漏らしやすいので注意。また、この後にも追加エントリーが控えているので、通常攻撃で一掃するのも悪くない判断といえる。

式神攻撃でカバーできない場合は通常攻撃も使おう!

エリアC ピスコ編隊+レツィナ地帯2

前半5機のレツィナは、直線軌道の連射紫弾を撃つため、ハイテンションでの破壊を狙えるが……、セットのピスコ編隊には要注意(8～16)。後半4機のレツィナは、自機狙いのクナイ状紫弾+破壊可能弾をバラまく。同時に出現するメスカル編隊のワイド緑弾&連射紫弾により、弾幕密度が増すので焦らないこと(17～22)。

高倍率を狙う場合、ピスコの体当たりに注意したい。

エリアB メスカル編隊+レツィナ地帯1

エリアA終盤からエリアBのレツィナは、螺旋軌道で5方向の連射紫弾を撃ってくる(3、5～6)。特に後半2機の連射紫弾は、中央部で広がる厄介な軌道を描く。画面左右に寄れば回避可能だが、これに気を取られているとメスカル編隊の体当たりをくらいやすい(7)。回避する際は、きちんとメスカルを撃ち落としていくこと。

画面下なら一応すき間を抜けられるが、安全第一で。

エリアA スタート地点～メスカル編隊

出現順の関係で見極めづらいが、ピスコ編隊×4はきれいな交差軌道を描くので、画面中央で上下に緑弾を避けて倍率アップを狙おう(1)。次のジン編隊は、内側の編隊が放射軌道の緑弾を撃つので、早めに編隊の間へ移動しておくこと(2)。ただし、前に出過ぎるとレツィナの連射弾が避けづらくなるので注意しよう(3)。

ピスコ編隊の緑弾は、正確に自機周辺を狙ってくる。

ザコ敵紹介とマップの見方 マップ上の各記号は、敵機の種類と出現順を示している。ステージ攻略の欄外で、マップ上の表記(記号)とともに敵機の解説を掲載しているので、チェックしてほしい。なお、各ザコ敵機はセクションやエリアで異なる攻撃を持つ。

各セクションのボーナスザコ 「式神の城III」では、新要素として各セクションの道中いずこかに1機だけ、1,000,000Pts.／コイン枚数25枚のボーナスザコが配置されている。見た目だけでは判別不能なので、その位置はマップ上に赤色でマーキングしておく。

STAGE 1-1 BOSS

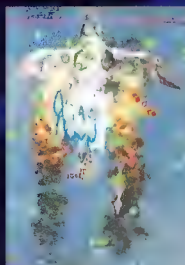
Aquavit -アクアヴィット-

倒すだけなら楽勝だが、稼ぎを意識すると難度アップ!? 砲台パーツの連動パターンを見極めよう。

■BOSS DATA■

名称	得点／コイン枚数
本体	1,000,000Pts.／25、25、40

パーツ破壊でスコアアップ!?

最初のボスだけあって、攻撃力&耐久力共にちょっと強い中型機レベル。破壊だけを考えるなら、画面下で通常攻撃を撃ち続けるだけでOKだ。その半面、破壊可能なパーツが七つあり、すべて破壊すればスコアは3倍に。形態変化の弾消しを利用して機体上に回り込めば、先端パーツも取れる。

砲台BとCは比較的狙いやすいが……残りのパーツ破壊には工夫が必要だ。

■BOSS PARTS DATA■

砲台は片側三つが連動しており、攻撃している砲台を壊すと次の砲台が攻撃を開始（B→C→Aの順)。A→C→Bの順番で破壊すれば、砲台Bしか攻撃してこない。

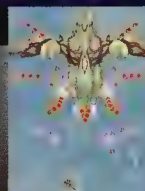
名称	得点／コイン枚数
砲台A（本体脇）×2	250,000Pts.／25
砲台B（翼根元）×2	150,000Pts.／20
砲台C（翼先端）×2	100,000Pts.／10
本体・先端パーツ	1,000,000Pts.　30

形態ごとの攻撃パターン一覧

第1形態

戦闘開始直後は、画面上部から下に向かって移動しつつ、約180度の範囲でランダムに連射紫弾を発射。機体がすべて現れると同時に攻撃パターンが変化して、本体脇から斜め軌道の緑弾を断続的に撃ち始める。ちなみに砲台Bからは、一定間隔で自機狙いの連射紫弾が発射され続ける。

第2形態

第2形態になると、本体脇の緑弾が2WAYのワイド紫弾+回転軌道の破壊可能弾に変化。本体の真下をキープして通常攻撃を撃てば、実質的に砲台からの攻撃以外を防ぐことが可能。なお、砲台B破壊後に起動する砲台Cの攻撃は、自機狙い連射紫弾+破壊可能弾の扇状弾幕となっている。

第3形態

第3形態に移行した時点で、本体が中央から4方向連射緑弾を撃ち始める。これ自体の回避は決して難しくないが、思った以上に発射間隔が短いので要注意！　本体判定に埋もれた砲台Cは、砲台Aと砲台Bの両方を破壊した場合のみ、5方向の放射状に緑弾を発射し始める仕組みだ。

Yukari Horiguchi ver.2

STAGE 1-2 BOSS

堀口ゆかり ver.2

花屋でバイトしている少女。前回はポチ王女のコスプレをしていたが、今回は私服かつウイッグ無しで、乙女チックな花使いとして登場、数々の花を武器に戦う。

■BOSS DATA■

名称	得点／コイン枚数
本体	1,500,000Pts.／25、30、30
ビット	0Pts.　1

張り付きポイントを見極めろ！

人気沸騰に応え（?）、バージョン2として再登場の堀口ゆかりは、各形態の開幕に張り付き撃ち込みが可能。

ただし、第1形態のみ張り付くために弾避けが必要なので、第2形態や第3形態より難度が高い。スコアを気にしないのであれば、弾幕中心のすき間を利用してハイテンション攻撃を撃ち込むだけでも、十分パターン①中に倒せる。

第2形態については、本体がビット放出→破壊可能弾を撃ち始めるまで張り付きOK。パトゥや雅乃であれば、そのまま倒せてしまう。第3形態の場合は、縦軸を中心から少し横にずらした状態で、ボスと一緒に移動すると安全だ。

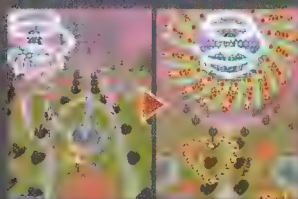
第1形態と第3形態は、練習さえすれば張り付き可能。第2形態は問題無く張り付けるが、逃げ際を見誤らないように要注意！

各形態で放出される花ビットは破壊可能で、得点こそ入らないがコインを放出する。効率良く破壊できれば……稼げる？

形態ごとの攻撃パターン一覧

第1形態

①くさび状3連紫弾→②混成弾幕→③ビット攻撃×4

第1形態は3パターンあり、まず始めに左右へ往復しながら①を4セット。①が終わると画面中央に戻って、破壊可能弾+緑弾が交ざったハート形×2～全方位連射の②。最後はねじれ軌道の連射紫弾を撃ち出す花ビットを、垂直に4セット飛ばしてくる。

第2形態

①ビット攻撃（全破壊で変化）→②ハンマー×3→③混成弾幕

破壊可能ワイド弾×2を連射した状態で、左右の花ビットから自機狙い紫弾を連射。この攻撃中に花ビットをすべて破壊すると、旋回軌道の花ビット×8に変化。②は自機を狙って大型ビットを投げ付け、③は第1形態を強化した弾幕となっている。

第3形態

①ハート型の全方位連射弾～ランダムビット攻撃（時間で増加）

攻撃開始と同時に、本体の周囲からハート型に配置された緑弾を連射。約10カウントが経過した時点で、ワイド紫弾を撃つ花ビットを自機周囲に向かって投げ始める。さらに時間がたつとランダム軌道の花ビットが交ざり、発射の間隔が短くなる。

ピスコ(Pisco)　スコア:2,390Pts.　コイン枚数:1
全ステージを通じて登場する、小型の汎用攻撃体。編隊を組んで画面上を高速移動するため、式神攻撃中などに体当たりされることも少なくない。

ジン(Gin)　スコア:5,380Pts.　コイン枚数:3
ピスコ同様、目にする機会が多い小型の汎用攻撃体。ステージ&セクションによって、豊富な攻撃バリエーションを持っているのが特徴といえる。

STAGE 2 アルカランド渓谷～森林

月光城が出現した湖に向かうため、山へと続く渓谷を川沿いに進んでいく。高い滝に差し掛かった瞬間、上空から何者かが襲来し、その滝を下りながら応戦することに。滝を越え森を進んで行くと、突然、巨大な石柱が壁となって行く手を阻む。そして現れた敵は、小夜を魔導兵器として育てた壬生谷志功であった。

中型の敵が増え、弾幕が激しくなるステージ2。弾速は遅いので見てからの対応も可能だが、弾幕の規則性を覚えれば効率良く破壊できる。自機を挟むように2方向へ撃たれる弾が多いので、動き過ぎないように。

SECTION 1

終盤に登場するメスカル編隊のみスピードが速いので、体当たりされないように注意。

エリアD レツィナ編隊＋追加エントリー

メスカル（31～32）は赤弾、レツィナ（33～35）は放射状に12WAY弾を射出。レツィナは飛び去るのが早いので、しっかり撃とう。最後のメスカル（36）は、近距離型の式神攻撃を出していると体当たりされやすい。そのタイプのキャラは通常攻撃に切り替えよう。なお、早回しに成功しているとさらにビスコとメスカルが出現する。

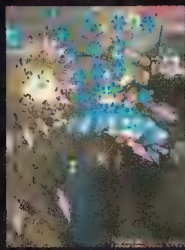
36のメスカルは、通常攻撃で倒すのが無難だ。

エリアC ビスコ＆メスカル編隊ラッシュ

左右から横切るように通過するビスコ編隊と、Uターンして飛び去るメスカルの混成（22～30）。最後に5機出現するメスカルのうち、中央（27）がボーナスザコなので逃がさないように。スピードが遅いので、式神攻撃での破壊は容易だ。続いて右側からメスカル編隊、ほぼ同時タイミングでエリアDのレツィナが出現（31～35）。

27を撃ち漏らさないよう、中央で式神攻撃を展開。

エリアB ジン＆レツィナ＆メスカル編隊混成

左右からのジンに加えて（6～7）、中央にレツィナが出現（8～13）。安全に進むなら、どちらかのジンを撃てるポジションへ。レツィナの弾は2WAYだが、立て続けに出現するので間には入らず、大きくかわして撃ちに行こう。続いて11方向に回転弾を放つレツィナ（17～18）とメスカル（15～16、19～21）地帯。前に出過ぎないように。

攻撃範囲が広ければ、中央で両方の編隊を撃てる。

エリアA スタート地点～ビスコ＆メスカル地帯

まず、画面下に向かって斜めに飛び去るビスコが3編隊出現（1～3）。数機に1機の割合で緑弾を出す。弾速は遅いため反応してかわせるが、近距離型の式神攻撃で稼ぐ場合は要注意。続いて出現するメスカル編隊は、自機狙いの2WAYを放つ（4～5）。動かなければ当たらないので、あまり大きく動き過ぎないように。

メスカルの2WAY弾は大きく動かず、間で避けよう。

SECTION 2

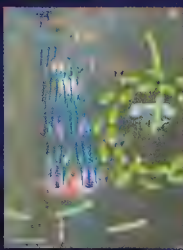
ボスまで短いセクションだが、敵弾は2-1よりも確実に多いので、ケアレスミスに注意。

エリアD メスカルラッシュ＋追加エントリー

3機一組のメスカル（19～24）は、真下に放たれる紫弾にかすりながら、上下への移動で赤弾をかわそう。最後に5機が並んで出現するが、ここも対処法は同様だ。正面から赤弾を撃たれたら左右に小さく動き、かする列を変えよう。早回し成功時は、さらに画面下からメスカル編隊が出続け、2WAYと赤弾を撃ってくる。

紫弾の間に入ったら、赤弾を注視しつつ動こう。

エリアC チャン＆ピンガ地帯

チャン（14、17～18）は全方位に2層の12WAYを放つ。距離が近いと避けにくいので、基本的に画面下で対処。出現時の影を見て、正面に移動しよう。ただし、17と18の間は自機狙いの弾を放つピンガ（15～16）が混合になる上、18の出現位置が低い。ここは無理をせず、左下でかわしてから撃ちに行くのが安全だ。

出現即破壊が理想だが、18は去り際に倒すのが無難。

エリアB レツィナ＆ビスコ地帯

レツィナとビスコのラッシュ。レツィナは緑弾をばらまくが、後半の2機（12～13）は自機狙いの6WAYを放ってくる。ビスコ（10～11）の緑弾が残った状態で放たれるので、画面下部で落ち着いて対処しよう。ビスコは左右から現れた後、中央で停滞して飛び去る。2編隊目の右側（11）の右端が10万Pts.のボーナスザコだ。

11の撃つ緑弾にかすりながら14のチャンにつなごう。

エリアA スタート地点～メスカル編隊

まず、左右からメスカル編隊が出現して高速で上方へ飛び去っていく（1～2）。去り際に自機狙いの弾を撃つので、安全に進むなら左→右の順に通常攻撃で倒してしまおう。エリアBの敵は直後に出現するので要注意。最初のメスカルの弾を角度を付けて右側に撃たせておけば、次のレツィナ（3）を×8で倒しやすくなる。

式神攻撃の攻撃範囲が広ければ、中央に陣取ろう。

メスカル（Mezcal） スコア：7,940Pts. コイン枚数：3
随所に出現する小型の汎用攻撃体。多弾で特定形状に構成された紫弾を繰り出す個体が多く、ステージによっては特殊な種類の弾を発射することも。

ピンガ（Pinga） スコア：7,100Pts. コイン枚数：3
やや茶色っぽいメスカル級の汎用攻撃体でステージ2から登場。見た目に反して、耐久力はビスコやジンと同等クラスで、撃ち漏らすことは少ない。

STAGE 2-1 BOSS

Kanyanga -カニャンガ-

第4形態の対処がしっかりできれば強敵ではない。稼ぐ場合はパーツが固い第2形態がポイントだ。

名称	得点／コイン枚数
本体	1,700,000Pts.　25、30、35、40

第4形態は左パーツを破壊

弾避けしが難しい第4形態は、ポッド射出が遅い左パーツを速攻で破壊するのがポイント。後は緑弾を見ながら最下段で待ち、ポッドが下に来るタイミングに合わせて一気に上に上がる。ここさえ押さえれば楽に倒せるぞ。

第4形態は弾の間に入ろうとすると難しい。引き付けて上方向に交差するようにかわそう。

■BOSS PARTS DATA■

名称	得点／コイン枚数	名称	得点／コイン枚数
第1形態・左側	200,000Pts.／20	第2形態・右側腕	150,000Pts.／25
第1形態・右側	100,000Pts.／10	第3形態・左側	250,000Pts.／25
第2形態・左側刀	100,000Pts.／10	第3形態・右側	100,000Pts.／15
第2形態・右側刀	250,000Pts.／15	第4形態・左側	150,000Pts.／30
第2形態・左側腕	80,000Pts.／20	第4形態・右側	300,000Pts.／30

形態ごとの攻撃パターン一覧

第1形態

本体と各パーツから、広角の紫弾を射出。弾速は遅いので、落ち着いて画面下で回避しよう。パーツを破壊すると、本体の攻撃に5WAY赤弾が追加され、パーツを両方破壊すると弾速が上昇する。

第2形態

突進しながらブレードを突き刺し→赤弾ばらまきの繰り返し。突進は自機をサーチするが、最下段で避けた方が安全。広い方へ動いてかわそう。両刀を破壊すると、本体から赤弾と紫弾を乱射してくる。

第3形態

左右に高速の4WAYを連射しつつ、自機を追い掛けてくる虫を吐き出す。両方のパーツを破壊することで本体からの3WAY赤弾が加わる。開幕と同時に張り付けば、ハイテンション攻撃で速攻破壊可能だ。

第4形態

中央から緑弾を放ちつつ、自機と高さが合うと真横に紫弾を撃つポッド（破壊不可能）を、右→左の順に射出してくる。左右両側のパーツを破壊すると、本体からの緑弾の量が大幅に増加する。

Shikou Mibuya

第3形態を速攻で破壊せよ！

怪鳥ヤタを操り、猛烈な攻撃を仕掛けてくる志功。一見すると避けにくそうな攻撃が多いものの、弾の性質を知れば安全にやり過ごせるものがほとんどだ。

唯一避けにくいのが、第3形態の小型ヤタ。残像部には判定が無いことを頭に入れつつ、早めに上へ抜けることを意識して動こう。どうしても避けるのが厳しいようなら、この攻撃に合わせて特殊攻撃を1発使うといい。

その後の大型ヤタも素直にかわそうとすると困難だが、小型ヤタの終わり際から張り付いてハイテンション攻撃を撃ち込めば、ほとんど弾避けをせずに撃破できる。

第1形態の巨大独鈷杵は回転が速く避けにくいが、実は中央を抜けられる。これを覚えておくだけでミスは減るはずだ。

第3形態の大型ヤタは、前作のゆかりを思わせる低速弾と大型落下弾の混合攻撃。その状態になる前に倒してしまおう。

形態ごとの攻撃パターン一覧

第1形態

①6WAYクナイ弾→②回転巨大独鈷杵弾

①は、左右に動きながら7方向に紫の連なり弾と5発の塊弾を乱射する。ボスが動いた方向と逆方向に移動しながら、弾の間でかわすと避けやすい。②の真下に射出される巨大独鈷杵は、中央を抜けられる。横座標を合わせて上へ抜けていこう。

第2形態

①通常攻撃封印+広角弾+回転ヤタ→②移動速度低下+格子状お札弾

①は一定時間通常攻撃を封じられてしまうので、その間は式神攻撃で攻撃。ヤタは最下段に居れば当たらないので、本体に接近しないように。②のお札は少し上へ動けばかわせる。①の終わり際に長時間張り付けるので、②が始まる前に撃破できる。

第3形態

①急降下小型ヤタ→②紫針玉+大型ヤタ

①の射出直後は左右に膨らんでから自機を狙うので、間を抜けて回避。後半は細かい移動でかわそう。下に押されると避ける空間が狭くなるので、前へ出ることを意識したい。②は、①の終わり際から張り付いておけば、攻撃の途中で倒せるぞ。

STAGE 2-2 BOSS

壬生谷 志功

小夜の教育係で、父親のような存在。40歳。山伏そのものの姿をしており、カラス天狗でもある。怪鳥ヤタを操り、主人公たちの行く手を阻む。

名称	得点／コイン枚数
本体	2,000,000Pts.　25、30、30

レツィナ(Retsina)　スコア:11,920Pts.　コイン枚数:10
移動速度が遅い中型の汎用攻撃体で、小型敵に比べるとケタ違いの弾数を展開。耐久力が高く、数機が同時に出現すると、撃ち漏らすこともしばしば。

チャン(Chang)　スコア:146,700Pts.　コイン枚数:10
顔のようなシルエットを持つレツィナ級の中型汎用攻撃体で、耐久力&規定コイン数共に同等。攻撃面はレツィナを遥かに超えた能力を秘める。

新たな戦場を眼前に、徹底攻略開始!!

今月からいよいよ攻略が始まる『メタスラ6』。今回は前半の1～2面とキャラクター選択の指針などを紹介していくぞ。

メタルスラッグ6

■メーカー：SNKプレイモア／セガ
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2006年2月22日(稼働中)
■使用基板：ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

Text:MVP

肩慣らしに一戦交えよう MISSION 1

ミッション1は敵の強さも攻撃も楽なものばかりなので、練習にうってつけ。操作方法に慣れつつ、メタルスラッグに乗って一気にクリアしよう。

P73上段より

POINT Ⓐ

障害物のある場所での戦闘は、多数の兵士とミサイル戦車が出現。障害物の左側でジャンプ撃ちを使って兵士を一掃してから足場の上に昇り、ジャンプ下撃ちで戦車を攻撃しよう。次のシーンはボーリング弾を撃つ戦車。左端で兵士を優先するといいぞ。

兵士を倒した後にミサイル戦車の相手。足場の上からジャンプ下撃ちをすると有効だ。

左端で兵士を相手にしつつボーリング戦車へ撃ち込もう。地面を這う弾に注意すること。

POINT Ⓑ

橋を渡っていくシーンでは、スクロールが止まると上空に大型ヘリが出現。従来の作品でも1面で出現することが多かっただけに懐かしい限りだ。大型ヘリは真下に向けて爆弾を3発1セットで投下してきて、自分の位置をサーチして移動する性質がある。

出現時に橋の右側に居るようにして、真下から上撃ちで攻撃しながら、少しずつ左へ移動していこう。連射が速ければほぼ移動しなくても倒せるし、橋の移動スペースは広いので特に問題は無いはずだ。

真下から攻撃して少しずつ左へ。一気に移動すると追い込まれるぞ。

POINT Ⓒ

丘陵の上では足の付いた列車のようなものが行進してくる。列車を攻撃して破壊すると点数アイテムが大量に出現しやすく、途中でメタルスラッグがぶら下がってくるので常に上撃ちで攻撃するといい。通常弾では破壊しにくいが、ヘビーマシンガンかメタルスラッグ（以下メタスラ）のバルカンなら列車を容易に破壊していけるので、ひたすら撃ち込んでいこう。途中からバズーカ兵が出現するので、派手な画面に見とれて弾に当たらないよう注意すること。

メタスラに乗れば列車も速攻で倒していけるが、兵士の弾には注意！

はみ出し最前線

Ⓘ **アイアンリザード**:発射後、地面に沿って走っていく弾。爆風にも判定がある。
Ⓒ **エネミーチェイサー**:敵をサーチしてホーミングし、着弾後に爆風を放つ攻撃。
エネルギー補充:スラッグの耐久力が1/3回復する効果がある。
Ⓩ **ザンテツソード**:今作での新武器。敵弾を消しつつ攻撃できる衝撃波を放つ。

オススメキャラクターはだれだ!!

特殊能力を把握しよう！

計6キャラから選択できるプレイヤーキャラだが、各キャラごとに得意な分野があるためキャラクターセレクトがかなり重要。クリアを前提にオススメキャラクターを紹介しよう。

どのキャラクターも個性はあるが、得意分野が攻略に適しているのは約半分。使用頻度の少ない攻撃は能力を生かし切れないことを考えてキャラを選択しよう。

オススメNO.1 マルコ

通常のショットの威力が高いので、武器アイテムに頼らずともあらゆる状況を打破できる。

通常ショットオンリーで進めるくらい強力。復活後も安定

初心者はまずコレ!! ラルフ

敵の攻撃を1発だけ耐えられるので、開拓するときに重宝。

近接攻撃の発生が早いので、混戦時にボタン連打しているだけでミスになりにくい。

ボス戦最強!! エリ

手りゅう弾がボス戦でかなり強力。遠投は道中で使いやすいぞ。

ボス戦が楽なので道中を覚えたらエリ。

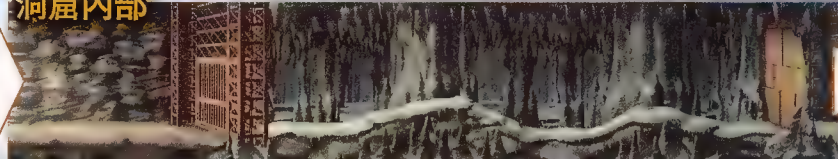
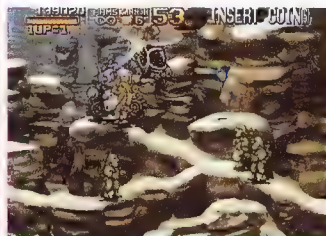
P72下段へ

POINT Ⓑ

POINT Ⓒ

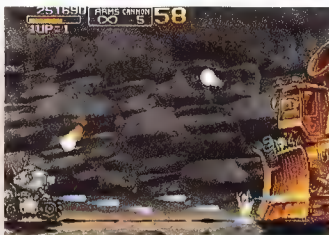
洞窟内部

採掘現場

POINT Ⓓ

岩場のシーンでは小型ヘリとザコが出現。小型ヘリは真下 or 斜め45度に弾を撃ち、出現後に画面中央付近でやや停止する。兵士は放物線を描く手りゅう弾が多めだ。ここはメタスラに乗っていれば上の段でバルカンを使うといい。ダメージを受けても構わず、小型ヘリが中央に止まったときに主砲を撃とう。生身の場合は左端付近で上撃ちを使っていく。小型ヘリよりも兵士の動きに注意するのが重要で、特に右から来る兵士の弾に意識を集中するのが肝心だ。

小型ヘリがここまできたら主砲を1発。兵士の手りゅう弾に注意。

MISSION1 ～BOSS～ 採掘車両

～第一形態～

地面を這う小型ミサイル→放物線を描く3連弾→石を投下、の三つの攻撃が第一形態。画面左端を基本位置にしてミサイルはジャンプ、他は下をくぐり抜けるようにしよう。メタスラに乗っていると3連弾をくらいやすいので注意。

メタスラの耐久力があるなら避けなくても問題無い。1発分耐えれば、後はひたすら連射するだけだ。

～第二形態～

ショベルを破壊すると第二形態になり、第一形態の攻撃に加えてドリルを伸ばす攻撃が加わる。メタスラ搭乗時は左端で撃つだけで接近前に倒せるぞ。生身の場合は接近されると石の投下を避けにくいので注意しよう。石は手前で誘って端へ逃げること。ドリルを伸ばす攻撃は先端にしか攻撃判定が無い点に注目。ドリルの位置が画面下ならジャンプでかわして軸へ着地、位置が画面下でなければ、しゃがめばかわせるぞ。

メタスラに乗っているときは、左端でバルカンを撃っているだけで、ボスの攻撃を気にせずに倒せるぞ。

ドリルを伸ばす攻撃は、軸の部分に攻撃判定が無い。先端を飛び越えて中に着地しよう。戻り際に注意すること。

はみ出し最前線

ショットガン：すべてを貫通して攻撃できる弾を放つ。

スーパーグレネード：着弾後の爆風にも攻撃判定があるグレネード。

ダブルマシンガン：ヘビーマシンガンを2丁使用する強力な攻撃。

ドロップショット：着地後に弾む爆弾。4回目の着地で爆発する。

一気に難度アップか？

MISSION 2

ミッション2では新出の敵や新たな乗り物などが目白押し。それに合わせて難度も1面に比べてグッとアップしているので、気が抜けないぞ。特に大量の兵士が出てくる地点では立ち位置を間違えると対処しにくくなってしまうので、最初のうちは少しづつスクロールさせて進むように。

敵の耐久力に注意!!

ミッション2からは敵の耐久力が高めになっている点に注意しよう。一見ザコと思われるような敵でも通常弾を数発撃ち込まないと倒せないことが多く、走りながら弾を撃って突っ込むと、敵を倒せずに痛い目を見ることが多い。ゆっくり敵を全滅させてから進んでいこう。

ただのザコとは思えない耐久力の高さ。1発で沈められる敵は少ないと思った方が無難。

POINT Ⓐ

ザコが大量に出現して、前方と上の足場からダイナマイトを投げてくる。足場の真下右側で前方のザコを倒しながら少しずつ左へ移動し、ダイナマイトがたまってきたら上の足場へ乗って近接攻撃で敵を倒そう。

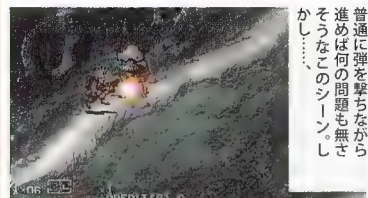
上の敵は後回しにして、右から出現する敵を優先して倒そう。

MISSION 2 MAP

さびれた水上の村

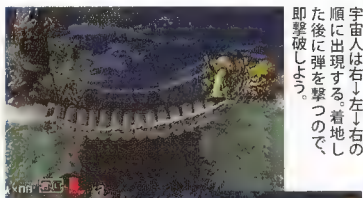
POINT Ⓐ

POINT Ⓑ

普通に進めば何の問題も無いところだが、事前の捕虜からドロップショットを入手してしまった場合は注意。ドロップショットは斜面で使うとワンバウンド後に手前に戻ってきてしまうので、攻撃範囲が狭いためだ。宇宙人には接近して当てるように。

普通に弾を撃ちながら進めば何の問題も無さそうなこのシーン。しかし……、

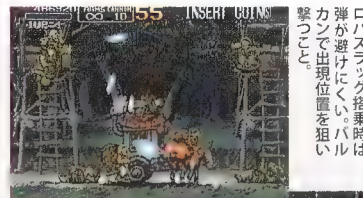
ドロップショットはバウンド後に手前に跳ねる上、あまり連射できないのだ。

POINT Ⓒ

宇宙人が右→左→右の順に出現する。事前にフレイムショットを入手でき、この武器は威力が高くて射程距離が短い。宇宙人は耐久力が少し高いので、前進しながら弾を撃っていこう。このとき一体につき1発のみを確実に当てるようにすること。

宇宙人は右→左→右の順に出現する。着地した後に弾を撃つので、即撃破しよう。

フレイムショットを近距離で当てると一撃。出現位置を覚えてしまうのがてっとり早い。

POINT Ⓓ

右上と左上にザコが出現してバズーカを撃ってくる。その後正面に大型戦車→上から宇宙人の順で出現。ザコはバルカンで、大型戦車は画面中央付近から主砲を使って倒そう。宇宙人は後方へ降りつつ、フレイムショットやレーザーガンで対処する。

ロバスラッグ搭乗時は弾が避けにくい。バルカンで出現位置を狙い撃つこと。

前方に大型戦車が出現したら、主砲をお見舞い！ 宇宙人に対しては降りて戦おう。

はみ出し兵器録

フレイムショット:地形では止まるが、それ以外のものは貫通する炎攻撃。

ヘビーマシンガン:レバー入力により、斜め方向への攻撃が可能。

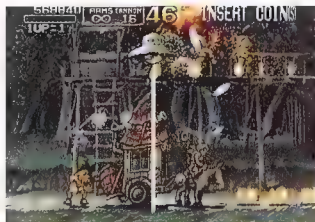
ボム補給:プレイヤー、スラッグのCボタン攻撃可能数が増えるアイテム。

レーザーガン:連続でダメージを与えることができるレーザーを放つ。

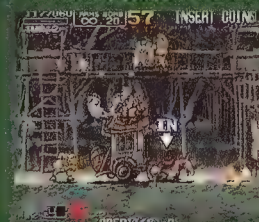
POINT E

ミッション2最大の山場がココ。まずはザコが正面、右上に出現する。スクロールが止まったらすぐに後退し、左端でバルカンをレバーの上下のみで操作して一掃しよう。ザコラッシュが終わるとすぐに【宇宙人→UFO→宇宙人】×2というラッシュになる。

UFOの弾は真下にレーザーを撃つだけなので、基本的には少しずつ動けば問題無いぞ。ロバスラッグから降りて、左端付近でUFOを無視する形が簡単だ。最後に大型戦車→UFOと出現する。大型戦車にロバスラッグの主砲を当て、UFOはバルカンの上撃ちで倒すか前進して無視しよう。

ロバスラッグから降りて宇宙人とUFOを相手にしよう。

最後のUFOは倒さなくても、前進すれば無視できるぞ。

捕虜を救出せよ

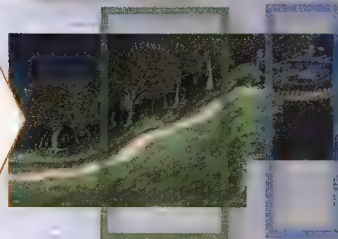
ポイントEの上段に居る捕虜は普通にジャンプしても触れることができない。ロバスラッグの馬車を捕虜の下に置き、降りるときに馬車の上に降りるのがポイント。馬車の上からジャンプをして捕虜を助けよう。点数アイテムなので無視してもいいが――。

馬車を捕虜の下に置いてロバスラッグから降りる。降りるときに馬車の上に乗り、そこからジャンプをすれば上段の捕虜を救出できるぞ。

森林地帯

下り坂（高速スクロール）

マーズピープル＆モーデン軍共同基地（建築途中）

POINT B　POINT C　POINT D　POINT E

MISSION2 ～BOSS～ ミサイル装甲戦車

～第一形態～

中型の浮遊ミサイルと小型のミサイル、そして列車先端と後部からの砲台がメインの攻撃。

中央の足場の右端に位置して、ミサイル系は弾の軌道を見ながら左へ避けよう。砲台が出現したら手りゅう弾で速攻撃破するといい。

ここが基本的な位置。ミサイルの動きを見つつ左へ避けよう。砲台は手りゅう弾で処理する。

～第二形態～

中央の砲台からミサイルが投下され、これに破壊可能のランダム弾が交ざる。基本的にミサイルは中央の足場で待ち受け、ミサイルが見えて動き出したら左の足場へジャンプで移ろう。

ある程度ダメージを与えると攻撃間隔が狭くなり、ミサイルを避けるためにジャンプをするとランダム弾に当たるケースが非常に多い。列車に煙が出てきたら手りゅう弾を全弾投入して一気にカタをつける方法がオススメだ。

ミサイルは画面に見えた後に素早く足場を移ってかわそう。着弾時に爆風が広範囲に広がるので注意。

本体から煙が出てくると攻撃間隔が短くなるため避けにくい。手りゅう弾で手っ取り早く倒してしまおう。

スラッグ名鑑

●メタルスラッグ
ジャンプが可能で耐久力があるため非常に扱いやすい。主砲の威力が大きいので、うまく接近して強力な一撃をお見舞いしよう。

●ロバスラッグ
ロバ自体はバルカン砲、馬車をけん引すると主砲が使える。動きが遅く1発でやられてしまうため、うまく乗り降りするのが重要。

はみ出し最前線
ロケットランチャー：着弾後の爆風にも攻撃判定を持つ誘導弾を放つ。
手りゅう弾補給：その名の通り、プレイヤーの手りゅう弾を補給するアイテム。
火炎瓶：火炎瓶を投げ付ける。着弾後左右に炎が走る特徴がある。
銃弾補給：現在所持しているパワーガンの弾数が増えるアイテム。

さらなる高みを目指せ!

鉄拳 TEKKEN 5 DARK RESURRECTION

稼働から2カ月以上たち、新キャラクターを使いこなす人も増えてきた。今回はキャラ別攻略に加え、新キャラの対策を掲載! 家庭用発売の発表も見逃すな!!

鉄拳5 DARK RESURRECTION
- ■メーカー：ナムコ
- ■ジャンル：対戦格闘ゲーム
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日：12月13日(稼働中)
- ■使用基板：SYSTEM256

即実戦投入可能!! 勝率アップ小ネタ集!

ここでは、読んですぐに使えるネタをピックアップして紹介しよう! 『DR』での戦術が進化してきた中、細かな部分で差を付けてダメージ効率を上げていこう!!

壁コンボがより強力に!

空中コンボで相手を壁まで運んだらワンツーパンチ～ブラックウイドー6発止め(◎◎◎◎◎◎◎◎)で相手をたたき付けよう。ハイアングルスラッシュ(↓◎)が確定するぞ。

早めに出して、ブラックウイドーの2発目を空振りさせると決まりやすい。

フラミンゴキャンセルをしないで、直接ハイアングルスラッシュを決めよう。

下段のバリエーションを増やせ!

あまり使われていないフラミンゴライトローキック(右足上げ中に↑◎)だが、実は強力な下段技。ノーマルヒット時は3フレーム不利、ダメージ16と悪くない。カウンターヒット時はダウンを奪え、ハンティングヒール(右構え中に→➡◎)で追撃できる。また相手の右横移動にも強いぞ。

ガードされるとスキはかなり大きいが、間合いが離れやすいので反撃技が届きにくいぞ。

VS.キング フライングニールキック対策

反撃できずやっかいなフライングニールキック(↙◎)。この技をガードしたら(先端ガードを除く)、一瞬だけ右横移動して軸をずらそう。そこから発生の早い技を出せば、キングのその場起き上がりに背面ヒットさせられ、大ダメージを狙えるぞ。

背面を向けて起き上がる相手に、↑◎や↑◎など を狙っていこう。

セパレーター締めコンボのミスを無くそう!

状況別に使い分けないと受け身を取られ、危険な状況になるセパレーター(↓◎◎◎)締めコンボ。下に始動技別にまとめてみたので、しっかり押さえておこう。

セパレーター2発止め→セパレーターしか決まらない状況／イナーシャルキック(←◎)～左横移動後(さばき成功時)、レッグフレイル(◎)～左受け身⇒立ち途中◎後、サイドロックアッパー(↖◎) orプロトンアッパー(立ち途中◎)⇒コンビネーション・クーガー1発止め(→◎)後。

セパレーター・ヘヴィ2発止め(↓◎◎◎)→セパレーターが決まる状況／クリッピングスイープ(↖◎)クリーンヒットor起き上がり下段キッククリーンヒット～左右横移動後、フレキシブルエルボー(↓↙←◎)後、スライサーソバット(↙◎)～右横移動後、スライサーソバット(↑◎or↙◎)～前ダッシュ後、ブーストエルボー(↓↙←→◎)⇒スキャバード(→◎) orスライサーソバット(↙◎)後

直接セパレーターorセパレーター・ヘヴィを決めなければならない状況／コンビネーションリッパー(↖◎◎◎◎)カウンターヒット～前ダッシュ後、空中コンボをトスアップダウン～イヤーカップ2発止め(↖◎◎)やスキナーエルボー(↙◎)で締めてたたき付けた後の起き攻めなどに代表される「相手のその場立ちor後転を拾った場合」。

体格の大きいキャラ相手には空振りしにくいぞ。

痛い反撃決めてますか?

ロウ、リーの持つ固有技のスライディング(しゃがみ状態で↖↓◎◎)はジャック5のみ下段さばき成功時は相手がダウン状態にならないことが発覚。アッパーラッシュR1発止め(↖◎)⇒→◎×3⇒シザースメガトンが安定するぞ。

ガード時はリバース・ダブルハンマー・バースト(立ち途中◎◎◎◎◎)がオススメ。3発目にディレイをかけてダウン状態の相手にヒットさせるのも忘れずに。

ちなみに、走り中に出るスライディングは下段さばき不可能だ。

TEKKEN 事典DR

鉄拳界の起き攻め女王♪

LILI リリ

起き攻めがとにかく強いリリお嬢さま。今回も使えるネタ満載なので、お見逃しなく!

Text:ハメコ

フリージア・スラスト ヒット後の攻め☆

数ある下段技の中の一つ、フリージア・スラスト(⇩○)は、発生こそ遅いものの通常ヒットでダウンを奪えるのが利点。ヒット後はアルトロデオ(⇨➡○)を決めるのがオススメ。相手が動いた場合、空中ヒットとなるのでさらにバックフリップ・スピニングエッジ1発止め(⇧○)で起き攻めしよう。

フリージア・スラストヒット後は素早くアルトロデオで追い打ちしよう。これが空中ヒットした後は⇩○で地道に体力を奪うのもいいが、⇧○による起き攻めも強力。

受け身を取られても有利なため、攻めを継続できる。

ダウン選択や横転受け身には当然⇩○がヒットするぞ。

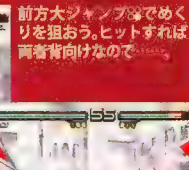
○が強いわよ!!

リリの⇧○は他キャラのそれと比べて非常にリーチが長く、ガードされてもほとんど反撃を受けないのが利点。カウンターヒットして浮かせたら、前ダッシュ～立ち○で拾ってコンボをたたき込もう。

相手が攻め込んでくるところに置くように使おう。

大ジャンプ○でめくっちゃおう♪

空中コンボを立ち○⇒ヘリオトロープ(⇦○○)⇒⇨入れ○○にした後、受け身を取る相手にはダッシュで接近～前方大ジャンプ○でめくりを狙おう。ヒットすればお互いに背向け状態でこちらが有利なため、テンペスト(背向け中○)がほぼ確定となるのだ!! 受け身を取らない相手には、バックフリップ・スピニングエッジ1発止め(⇧○)が有効。空中ヒット時はさらにテンペストが決まり、受け身を取られてもこちらが有利。背向けからの技で選択を仕掛けられる。

空中コンボをスキの小さい○○で締めて、前ダッシュで接近しよう。横転受け身目掛けて……。

前方大ジャンプ○でめくりを狙おう。ヒットすれば両者背向けなので……。

さらにテンペストまでほぼ確実にヒットする。ただし稀に振り向きパンチで割り込まれることも。

ディレイクロックキック・リターンを使ってみよう★

クロックキック(⇨○)の陰に隠れ、あまり使われていないディレイクロックキック・リターン(⇨○○○)だが、その性質はなかなか面白い。

発生は19フレームで、12フレーム目からジャンプステータスを持つ(クロックキックも同様)。2発目に10フレーム発生の技で割り込まれるが展開が早いので難しく、ガードされても7フレーム不利と安全な上、2発目のみがヒットすればパドリングビート2発止め(⇩○○)⇒パドリングビート(⇩○○○)で追撃していけるのだ。

最大の利点は、1発目からヒットした際にディレイ幅ギリギリで3発目を出すことでダウン状態に決まって大ダメージを与えられること。難しいが練習してみよう!!

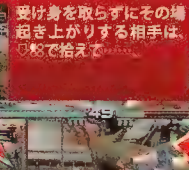
3発目をダウン状態に決められるようになれば……。

体力満タンからこの威力!! ぜひともマスターしたい。

ミラージュステップから出す(⇩⇦⇨⇧○○)ことで、リーチの短さをカバーしていこう。

壁コンボでバーサーカーレイブを決めた後の攻め

壁コンボにバーサーカーレイブ(⇨○○○)を決めた後の起き攻めを紹介しよう。相手が右側に受け身を取るようなら、アサシンスティングコンボがガード不能(壁との軸や相手の体の大きさによる)となる。また、相手が最速でその場起き上がりするなら、⇩○で拾ってアサシンスティングコンボの壁コンボが決まり、欄外の起き攻めに移行できる。ダウン後横転するならハーケンキック(⇧○)で追撃しよう。両方の受け身に重なるため、⇧○○との二択にもなる。

空中コンボの運び能力が高いレイヴンは、壁コンボを決める機会が多い。バーサーカーレイブの後……。

受け身を取らずにその場起き上がりする相手は、⇩○で拾えて……。

さらに壁コンボでアサシンスティングコンボが決まる。その後は欄外の起き攻めに移行しよう。

RAVEN レイヴン

壁コンボ後の攻めを強化せよ!!

今回は使いやすくなったアサシンスティングコンボと、壁コンボ後の攻めを紹介!!

Text:ハメコ

アサシンスティングコンボを使え!!

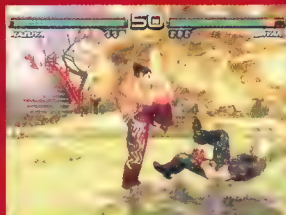
連続ヒットしやすくなったアサシンスティングコンボ(⇧○○)はスキが減り、中段のけん制として使いやすい。2発目ガード時は若干軸が右にズレた状態で2フレーム不利なため、右横移動しておけばほとんどの技を回避できるのだ。

TEKKEN 事典DR

……転受け身を取りがち。若干難しいが、このスキに前ダッシュ……

……手を飛び越そう。相手が受け身を取ると振り向き……るのだ。

胸尖脚をコンボに組み込む

あお向け相手足側のダウン状態で起き上がり下段攻撃をヒットさせたら追撃のチャンス。前ダッシュで立ち状態に戻して胸尖脚(⇧●)を出せば相手を浮かせ直すことができる。六腑凶襲拳(⇧●●●)で締めてさらに起き上がりを攻めよう。

胸尖脚は出すのが遅れても、密着状態であればダウン状態にもヒットする。

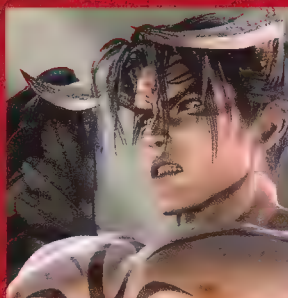
胸尖脚で起き攻め

定番の壁コンボ、右踵落とし(⇧●)⇒震撃(相手ダウン中に⇩●)を決めるときには相手が震撃のダメージを軽減するかどうか確認しよう。軽減したときは再度相手をたたき付けるので、震撃と右踵落としの二択をかければいい。

震撃が軽減無しでヒットしたときは横転受け身の選択肢も出てくるので単純な二択をかけられないが、相手が身体の大きいキャラの場合は別。寝っぱなしにも胸尖脚や腿砕き(⇧●)がヒットするので、これらの技で二択をかけよう。

震撃を決めた後の読み合いを制するため、相手のダメージ軽減の有無を確認しよう。

軽減していたら右踵落としor震撃。震撃はガードされても反撃を受けにくい。

寝っぱなしの相手に震撃を当てた後は、横転受け身にも対応した行動を取ろう。

壁コンボ後の受け身確定

デビルジンの壁コンボは、壁やられ・中からはワンツーパンチ(●●)⇒紫雲二段蹴り(⇩●)、壁やられ・強からは鬼八門(⇧●●)⇒紫雲二段蹴りと、いずれも紫雲二段蹴りで終わる。この後の、横転受け身を取る相手に対しての強力な攻めを紹介していこう。

時計回りに受け身を取る相手には、左横移動⇒鬼首落とし(⇨●)が立ちガード不能になる。しゃがみガードに対しては、羅刹門・壱(⇦⇨●●●)を出していこう。相手の右側に壁がある状況になるので、羅刹門・壱の3発目を右横移動される心配が無い。

紫雲二段蹴り後に、反時計回りに横転受け身を取る相手には、右横移動⇒骸打ち(⇩●)が確定する。骸打ちが側面ヒットするので、相手は受け身を取ることができない。叫喚閃空(⇨☆⇩⇧●)や奈落払い(⇨☆⇩●●)での追撃が確定するので、しっかり決めていこう。

相手が時計回りに受け身をしているのを確認して……

鬼首落とし。壁やられ・強になり、追撃できることも。

反時計回り受け身には、右横移動骸打ちが回避不能。

相手は遠くに吹っ飛ぶが、追撃が余裕で間に合うぞ。

飛魂蹴

飛魂蹴(⇦●)のヒット後は、前ダッシュからの奈落払い(⇨☆⇩●●●)1発止めでの追撃が基本。

相手がその場起きしようとした場合は、奈落払いが背後ヒットする。このときは、馬頭爆旋2発止め(⇨●●●)⇒鬼八門〜前ダッシュ(⇧●●⇨●)⇒奈落払い1発止め、のコンボが入るぞ。

相手が後転受け身を取る場合は、奈落払いを2発目まで出し切れば2発ともヒットする。大ダメージを与えたいなら、前ダッシュから羅刹門・弐(⇦⇨●●⇧●)を出そう。相手の背中にヒットするぞ。

飛魂蹴は、下段キックさばき後の反撃や、ローリスクな中段技として重宝する。ヒット後は、相手がこちらに頭を向けたダウン状態となるので起き攻めのチャンス。

追い打ちをガードしようとすると、奈落払いが背後ヒット

後転に羅刹門・弐が決まると、体力の8割を奪うぞ。

壁際での奈落払い

壁際で、相手のほぼ正面から奈落払い1発止めを当てた場合は、鬼八門〜前ダッシュ(⇧●●⇨●)⇒紫雲二段蹴り(⇩●)のコンボが入るので覚えておこう。ダメージが高い上に、コンボ後に受け身確定を狙えるのが魅力。

自分の右側に壁がある状況では、ノンクリーンヒットの奈落払い(⇨☆⇩●●●)を狙おう。1発目がヒットしても相手はダウンしないが、2発目が連続ヒットして壁やられ・強を誘発できるぞ!

軸や相手キャラに左右されるため不安定だが……

鬼八門が入る。相手体力の4割近くを奪えるぞ。

CRUSH

独特の技を把握せよ!

VS DRAGUNOV ドラグノフ対策

「DR」の稼働から2カ月が過ぎ、徐々にしっかりした使い手が増えてきたドラグノフ。対策するに当たってのキーワードは「横移動」と「技ごとの対策」だ。

Text:垂れグノフ

横移動に弱い!?

ドラグノフの技は横移動に対して判定が弱く、特にこちらの右横移動に対してはつぶす選択肢がほとんど無い。立ち合いでは横移動を多めに動いていこう。下記の表にある技以外をガードしたときなど、若干不利～若干有利な状況も横移動をしていこう。

また、攻め込むときは、逆に相手の横移動に注意したい。安易な連係は横移動でかわされてサイドロックアッパー（⇧）の餌食になってしまうぞ。

横移動でドラグノフの攻撃をかわした後は、浮かせ技を決めて、しっかりダメージを与えよう。

技ごとの対策

ガード時に反撃可能な技を下記にまとめたので参考にしよう。これらの技以外で注意したい技は以下の三つだ。

スタンガン・ニー（⇦）／初段ガード時は多少のディレイには横移動や後ろダッシュでも割り込めない。2発目をカウンターでもらわないように気を付けよう。2発目ガード後は5フレーム有利となるだけなので、安易な反撃は危険。

アルティメットタックル／タックル後は左パンチ始動のタックルパンチを出せば、関節技で返されないのでリスクが無いぞ。

トスアップダウン～イヤーカップ（⇦）／3発目が上段攻撃なのでしゃがんで反撃を決めたい。ガード時は4フレーム不利な状況なのでガードに徹しよう。

とりあえず技を出すという行為は非常に危険だぞ。

主要技ガード時の有利フレーム

+10フレーム	サミング&ヒルト（）
	ロシアンフック（⇨➡）
	ロシアンフックラッシュ（）
	ブーストエルボー（⇩⇧⇨）
	コンビネーションリッパー 2発止め（⇧）
	トラップニー（⇩⇧⇨）
	ダブルヒルト（立ち途中に）
+11フレーム	シュツルムスマッシュ（）
+12フレーム	サイドロックアッパー（⇧）
	プロトンアッパー（立ち途中に）
	フレキシブルエルボー（⇩⇧⇦）
	シャープナー（⇩）
+14フレーム	フロストチャージ（立ち途中に）
+16フレーム	コンビネーションリッパー（⇧）
	セパレーター（⇩）
+18フレーム	クリッピングスイープ（⇧）

ドラグノフの主要技対策

ロシアンフックラッシュ（）

確定反撃でよく使ってくるロシアンフックラッシュ～フェイントキャッチ（）は2発目まで連続ヒットしているので、立ちガードで固まりがち。この技にはロシアンフックラッシュ3発目の中段攻撃の来るタイミングが過ぎたら、発生の早い技を出せば確実に派生技をつぶせるぞ。

反応が遅れて投げられても抜けコマンドはの一つだけなので慌てずしっかり投げ抜けしよう。ただし、抜け後は5フレーム不利になるので注意。

サミング&クリップ（⇦）

初段ガード時は2発目をしゃがんで反撃を決めるのがベター。ガード時は1発止めは相手しゃがみ状態で4フレーム有利、2発止めは3フレーム有利となるが、安易な反撃は横移動でかわされてしまうので禁物。

3発目の部分は下段攻撃と下段投げであるフェイントキャッチ（⇦）とに派生があるが、下段攻撃の方が発生が早いので、上記のロシアンフックラッシュの対策がそのまま代用できるのでマスターしよう。

フレキシブルエルボー（⇩⇧⇦）

接近戦でこちらの反撃を誘ってフレキシブルエルボーを狙ってくるのはドラグノフの常とう手段。

ガード時は12フレーム有利で反撃が可能だが、相手のフレキシブルエルボーを読んだときはガードするよりも後ろダッシュか横移動でかわしてしまおう。空振り時はスキだらけになるのでクマ&パンダの熊鬼神拳（⇨➡）やリーのブレイジングキック（⇩⇧）といった大技も決められるぞ。

フレキシブルエルボーは横移動や後ろダッシュで簡単にかわせるぞ。

CRUSH

お嬢さまをモナコに帰せ!!

VS LILI リリ対策

コンボ&起き攻めの爆発力がリリ最大の武器。とはいえ、リーチの短さから立ち回りの強さはそれほどでもない。徹底的に接近戦を避け、事故を防止することが重要となるぞ。

Text:ハメコ

基本的な立ち回り

強力な浮かし技である⇧⁘や、下段のエーデルワイス（⇧⁘）、アルトロデオ（⇨➡⁘）といったリリの武器はどれもリーチが短い。そのため、中〜遠距離戦を徹底するのが立ち回りにおける基本事項だ。

離れた間合いで注意すべき技は、バックフリップ・スピニングエッジ1発止め（⇧⁘）（以下⇧⁘）とホライズンスライド（しゃがみ中⇧⁘）。前者はガード後も読み合いが続く。右項を参照して対策しておきたい。後者は根元をガードすれば18フレーム有利。ヒットしてもこちらが2フレーム有利となる。

中距離ではホライズンスライドに注意。距離でスキが変わるので、下段さばきが理想。

⇧⁘対策

横に強いコンボ始動技である⇧⁘をガードした後は、リリ側が3フレーム不利で背向け状態（持続ガード時は不利フレームが減少）。ただし、リリは発生10フレームの中段であるテンペスト（背向け中に⁘）や、姿勢が非常に低いアンテロープキック（背向け中に⇩⁘⁘）など、強力な背向け技を豊富に持つため、下手に手を出すのは危険。ここでのオススメ行動は、ズバリ左横歩き。最速で出された振り向き⇩⁘と振り向き⇧⁘以外の技を回避できる。回避したら、最大限の反撃をたたき込もう。

ガード後は左横歩きが安全。相手が遅らせテンペストを狙うなら浮かし技で対応せよ。

壁コンボをくらった後の動き

壁やられ後に受け身を取ると、飛び越しからテンペストが確定するため、安易な壁受け身は厳禁!! こちらがダウン状態にもかかわらずリリが飛び越した際は、起き上がり下段キックで反撃していこう。

また、壁コンボでクロックキックをくらった後の起き攻めも強烈。動くとパドリングビート2発止め（⇩⁘⁘⁘）で拾われ、飛び越しを絡めた選択を迫られることになるので、ダウン中に攻撃をくらってから受け身や起き上がりキックで攻めを回避した方が安全だ。

⁘をダウン中にくらった後は、受け身を取らずに起き上がりキックを出すことで、リリの技のほとんどをつぶしていける。

クロックキックでたたき付けられた後は……

空中コンボでクロックキックをくらった後は、しゃがみガードしつつその場起き上がりし、バックフリップ・スピニングエッジ1発止めを確認して立ちガードできれば理想的。アルトロデオを捨てて横転するのもいい。

ここでのアルトロデオは下段さばきが間に合わない。ガードして反撃を決めよう。

特に注意したい技

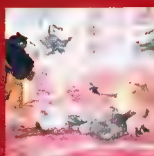
トライアングルスプレッド(⁘)
+11フレーム

発生12フレームの中段で、特に壁際でよく使ってくる。また、不利な場面で暴れとして出してくることも。くらってしまったら、後転受け身を取りたい。

アルトロデオ(⇨➡⁘)
+11フレーム

接近戦での崩しの要。ダウン中にもヒットするので、起き攻めにもよく使ってくる。ガードしてもスキが小さいので、なるべく下段さばきを狙おう。

⇩⁘
+12フレーム

リーチの長い浮かし技。さまざまな場面で多用されるので、ガードしたら確実に反撃したい。理想は空振りさせられる距離で闘うことだ。

エーデルワイス(⬆⁘)
+25フレーム

姿勢の低い下段攻撃。遠い間合いでガードすると⇩☆⁘などが空振りしてしまうので注意。下の表を参考にリーチの長い技で反撃すべし。

エーデルワイスガード後に確実に届く反撃技

キャラクター	反撃に使う技	キャラクター	反撃に使う技
ドラグノフ	スライサーソバット（⇩⁘）	キング	ボディスマッシュ（しゃがみ中に⬉⁘）
リリ	ライジングタクト（立ち途中に⁘）	ジュリア	前ダッシュ〜大纒崩捶（⇧⁘⁘）
アーマーキング	ブラックスマッシュ（⇨☆⇩⬉⁘）	ガンリュウ	前ダッシュ〜⇧⁘
アスカ	天空（⇩⁘）	レイヴン	ボディスラッシュ（立ち途中に⁘）
ジン	前ダッシュ〜前蹴上げ（⇩⁘）	ニーナ	リバースアイボリーカッター（⇦⁘）
シャオユウ	前ダッシュ〜挑打連掌（⇧【⁘⁘】）	アンナ	リフトショット（立ち途中に⁘）
ファラン	レフトプラズマブレード（⇦⁘）	ヨシミツ	前ダッシュ〜⇧⁘
エディ／クリスティ	ルピエルナ（しゃがみ中に⇨⁘）	ブライアン	アトミックブロー（立ち途中に⁘➡⁘）
フェン	金剛搗捶（立ち途中に⁘）	ジャック5	ロケットアッパー（⇨➡⁘）
レイ	昇流脚（⇨➡⁘）	クマ&パンダ	熊鬼神拳（⇨➡⁘）
カズヤ	風神拳（⇨☆⇩⬉⁘）	ロジャー Jr.	エアーズロック2発止め（⇦⁘⁘）
ポール	三宝龍2発止め（⇨➡⁘⁘）	ワン	前ダッシュ〜大纒崩捶（⇧⁘⁘）
リー	シュレッダーキックコンボ2発止め（➡☆⁘⁘）	ブルース	前ダッシュ〜ティー・ソーク・ラン（⇧⁘）
ロウ	ドラゴンアッパーカット（立ち途中に⁘）	ペク	前ダッシュ〜⇧⁘
スティーブ	シーイーグルフック（⇨⁘⇨⁘）	デビルジン	風神拳（⇨☆⇩⬉⁘）
マードック	コングラッシュ2発止め（⇧⁘⇧⁘）	ヘイハチ	鬼神拳（⇨➡⁘）

…ジングタクト（立ち途中に

中段攻撃の薄さを突け!

VS ARMOR KING アーマーキング対策

アーマーキングの技は、ハイリスクハイリターンのものが多い。ガードしたり空振りをさせられれば、大きなスキができるので、相手の勢いに惑わされず冷静に対処しよう。

Text:ノフ

基本的な立ち回り

アーマーキングにはシャドーラリアット(⇨☆⇩➘2)などの強力な上段攻撃や多彩な投げ技に加え使いやすい下段攻撃がそろっているが、中段攻撃はほかのキャラに比べて使いにくいものが多い。主要な中段攻撃にはほとんど反撃技が存在するほどだ。

そのためアーマーキング戦ではとにかくしゃがむことが大事。多少の中段攻撃をくらっても、一度しゃがんで浮かせられればダメージ勝ちできるぞ。逆にしてはいけないのが、中間距離での横移動。シャドーラリアットは非常にリーチが長く横に強いため、格好の的となってしまうからだ。

次に、各技への対処を確実にしていくことが重要。主要技にきちんと確定反撃を決め、ダークネスサイクロン(1 2 1)などの連係の2発目をしゃがめれば、相手側はほぼ出す技が無くなってしまうほど。壁際のダークネス・スピンキック(⇨☆⇩➘4)は見てからしゃがみたい。

強力無比なシャドーラリアットも、しゃがんでしまえば反撃確定だ。

ハンマーエッジガード後

ガード時はお互いしゃがみで五分の状況。横歩きと後ろダッシュをメインに動こう。立ち途中2などを出すとダブルアームスイング(⇨⇦⇧⇩⇧⇨2)で吸い込まれてしまう。立ち途中2の発生が10フレームのジュリア・ポール・ヘイハチなどはこれを使っていこう。

ハンマーエッジのノーマルヒット時も、ガード時と同じ対処法が適用する。

ワンツーパンチヒット後

ワンツーパンチ(1 2)をくらった後は5フレーム不利だが、距離が若干遠いため、横移動でほとんどの中段攻撃をかわせる。また、横に強いスマッシュフック(⇧2)はリーチが短いため、後ろダッシュをすればまず届かない。後ろダッシュ後にしゃがむのが安定した行動だ。

ワンツーヒット後、アーマーキングが前ダッシュしてくるなら、リターンの大きい技を出そう。

ガード後に反撃したい技

ストマックシェイカー(⇨➡2) +14フレーム

近距離でガードした場合は反撃が容易だが、遠距離の場合はリーチの短い技が届かないので距離確認をしっかりして反撃技を決めよう。

ケンカキック(⇨➡4) +17フレーム

後転受け身を取れないと追撃で大ダメージを受けてしまうケンカキック。右の表の反撃技を確実に決め、安易に出させないようにしよう。

ケンカキックガード後の反撃技

キャラクター	反撃に使う技	キャラクター	反撃に使う技
ドラグノフ	スマッシュサミング(⇦1)	キング	トラースキック(⇙3)
リリ	ブラッディマスカレード・ハーケン2発止め(⇩2 1)	ジュリア	虎身肘(⇨➡1)
アーマーキング	ショルダーインパクト(⇨1+4)	ガンリュウ	達磨落とし(⇨2)
アスカ	禊ぎ祓い(⇨1+2)	レイヴン	ランスキック(⇨4)
ジン	右中段前蹴り(⇨4)	ニーナ	レプラホーンキック(⇨3)
シャオユウ	里合腿(⇨➡3)	アンナ	コウトリーレインボー1発止め(⇨➡3)
ファラン	レフトプラズマブレード(⇦3)	ヨシミツ	⇨入れ三散華2発止め(⇨4 4)
エディ/クリスティ	4	ブライアン	マッハパンチ(⇨➡2)
フェン	嶽寸靠(⇦1+2)	ジャック5	シザースメガトン1発止め(⇨1+2)
レイ	揺震撃1発止め(⇨☆3)	クマ&パンダ	ベアシザース(⇨1+2)
カズヤ	踵切り1発止め(⇖4)	ロジャー Jr.	ダイナミックスマッシュ(⇨➡2)
ポール	万聖龍砲拳(⇨➡2ヒット時1+2)	ワン	崩拳(⇩⇖⇨2)
リー	トリプルファング(⇦1 1 2)	ブルース	ティー・ソーク・カウ(⇦2)
ロウ	ドラゴンラッシュ1発止め(⇦2)	ペク	スカルクラッシュ(1+2 4)
スティーブ	ドラゴニックハンマー(⇨⇨☆2)	デビルジン	胴抜き(⇨➡2)
マードック	サルコンパンチ(⇨1+2)	ヘイハチ	金剛槍掌(⇙⇖⇧2)

※画面は開発中のものです。

何と早くも家庭用が発売決定! 現時点で判明している内容をお伝えしよう!!

- **多彩なモードを収録**
- **ムービーの追加**
- **アドホックモードで通信対戦**

家庭用携帯ゲーム機、プレイステーション・ポータブルでの発売が決定した『鉄拳 ダーク・リザレクション』。家庭用には必須のプラクティスモードなど従来からあったモードはもちろん、PSPならではの新モードやミニゲームが収録される予定だ。

家庭用も、もちろん美麗グラフィック! アーケードさながらの映像美で再現されているようだぞ。

さらに、アーケード版とは別バージョンのオープニングムービーなどが追加されるほか、ハードの特性を生かした「アドホックモード」で通信対戦が可能! 新たな闘いの幕開けを待て!!

2006年 夏 発売予定!!

TEKKEN事典DR

極限まで突き詰めろ!!

北斗の拳

今月は連係や連続技に欠かせないブーストを、徹底的に追究！　その仕組みに加え、効率的な使い方を伝授するぞ。定番のキャラ別攻略や対策と併せて吸収し、対戦に役立ててほしい。

北斗の拳
■メーカー：セガ
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2005年12月上旬（稼働中）
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

**3月11日より公開予定の劇場版アニメにも注目せよ！
詳しくは　http://www.hokuto-no-ken.jp/　にて!!**

知識を吸収し、ブーストゲージを節約せよ！

ブーストの詳細と応用術

本作のキモともいえるブーストの仕組みを、より深く掘り下げて解説。少々複雑だが、知っておけばゲージをより効率的に使えるようになる。これまで以上に強力な攻めを展開できるハズだ！

Text：パチ

基本的な性質

［特］で行なえるブーストは、ブーストゲージを消費し、高速で前進する動作。厳密には2種類あり、性質に違いがある。何もしていないときや、技の攻撃発生前に使うと前進するだけの通常版に、技の硬直中に使うと動作を中断しつつ前進するキャンセル版となる。後者はヒットストップ中に自キャラが動き出すため、通常時は不可能な連続技を決めることもできる。

なお、ブーストからすぐに技を出したい場合は、［特］～出したい技のボタン、とずらし押ししよう。

攻撃を当てた後にブーストを使えば、ヒット時は連続技が決まり、ガード時は攻め継続が可能。まずはこの使い方を覚えよう。

ゲージ消費の仕組み

ブーストは、ゲージの量が1本を超えていれば使用可能。発動すると通常版は約20%、キャンセル版は約50%のゲージを消費し、そこから少しずつゲージが減少、目盛りに到達するとブーストは終了する。なお、終了後は一定時間、ブーストゲージが増加しなくなる。

●通常版：発動時に約20%消費

●キャンセル版：発動時に約50%消費

発動時の消費によってゲージ残量が目盛りをまたいだ場合、ゲージの減少はその次の目盛りまで続く。例えば、ゲージ120%でキャンセル版ブーストを使用した場合、最初に50%消費して目盛りをまたぐため、残った70%をすべて消費してしまうのだ（下図の上側を参照）。一方、ゲージ160%でキャンセル版ブーストを使った場合は、最初の消費で目盛りをまたがないため、残った110%中の10%を消費した時点でゲージ減少はストップするぞ（下図の下側を参照）。

●ゲージ120%からのキャンセル版ブースト：ゲージはゼロに

●ゲージ160%からのキャンセル版ブースト：100%（1本）分残る

実戦ネタからお笑いまで

北斗驚異現象集

空中で地上技が!?

ハート様がいてえよ～!!中に出せるビッグハッグは、つかまれてからダメージが入る瞬間までの間、やられ側が技を出せることが判明。無敵時間の無い技は出してもつぶされてしまうが、無敵時間のある技なら、ダメージを回避しつつ繰り出せる。放り投げられつつ技を出すシーンは一見の価値アリだ。

南斗白燕転翔でワープ

シンで相手を画面端に追い詰め、南斗白燕転翔（後）を出した後レバーを前に入れつつ連続でブースト。ここで前方の画面端に到達すると三角跳びが成立、反対側の画面端にワープして正面に跳ぶぞ。南斗の拳は四次元殺法まで習得済み？

南斗白燕転翔（後）を出した後、ブーストを連発して無理やり前方の画面端へ。

レバー前で三角飛びを行なうと……、何と反対側の画面端から跳んでくるぞ。

特殊な表記の見方　記事中で使用している略号は、以下の意味を表します。［特］＝特殊（ブースト）ボタン、エリアルジャンプ＝特定の技（グレイヴショットなど）ヒット後にレバー上方向で行なえる特殊なジャンプ、自動ブースト＝バニシングストライクなどの後に●で行なえる特殊なブースト、[illegible]＝キャンセル、Ⓙ＝ジャンプキャンセル、[illegible]＝ブーストによるキャンセル、[illegible]＝エリアルジャンプ

ブースト中のブースト

ブースト使用後のゲージ減少中にも、ブーストは使用可能。その際は「使用した時点の残量から一定量を消費する」形になり、ここで残りのゲージが目盛りをまたがなければ、ブーストを使っても次の1本を消費しなくて済む。

逆に、ゲージ減少中にブーストを使い、その消費で目盛りをまたいでしまった場合。こうなると、さらに次の1本（目盛り）までゲージ減少が続いてしまう。連続でブーストを使う際は注意しよう。

ブースト[illegible]の目[illegible]ーストを使っても余計な消費をしなくて済むぞ。

バニシングの特殊な性質

バニシングストライ[illegible]の自動ブーストに移行できない状況（空中連続技に組み込んだり、ガードされたとき）でも、当てた後にブーストを使うと、キャンセル版にもかかわらず[illegible]ージの消費量が20%で済むという性質を持つ。

さらに、バニシングストライクはヒット、ガードを問わずブーストゲージの増加量が多いため、ここからのブーストは、ゲージ効率の面でかなりお得。ガードされたらとりあえず使っておこう。

ブーストゲージが80%程度なら、バニシングをガードさせればすぐにブースト可能。ゲージ効率のいい強力な行動だ。

自動ブーストの仕組み

バニシングストライクを地上でヒットさせるか、連続技以外で空中ヒットさせた後は、レバー前方向で自動ブーストが可能。このときのゲージ消費量は、通常版ブーストと同じく約20%となっている。

また、自動ブーストはゲージ残量に関係無く使用でき、ゲージが1本未満だと、入力の時点で1本分（100%）まで増加する（その後、発動時の消費が適応）。ゲージが少なくても、ブースト〜バニシング絡みの連続技は狙えるのだ。

[illegible]バニシングをヒットさせれば、ゲージが無くても自動ブーストができる。細かく使って回転率を上げよう。

ゲージ消費量を抑える工夫

キャンセル版ブーストを2回使うと、ほぼ確実にゲージが目盛りをまたぎ、1本を超えて消費してしまう。しかし、通常版を交ぜた2回なら、最初のゲージ量によっては目盛りをまたがずに済む。

例えば、反撃の「通常ブースト〜通常技→キャンセルブースト」や、連続技の「通常技→バニシング（〜通常ブーストで前進）→キャンセルブースト（消費量は20%）」など。後者はしゃがみ強Ⓚからの連続技で使えるキャラが居るぞ。

ラオウなら、通常ブースト↓遠距離立ち強Ⓚ↓キャンセルブースト↓遠距離立ち強Ⓚ↓グレイヴシュートなどが有効。

同時押し入力のワナ

ボタン同時押しの技は、［特］との同時押しでブーストから最速で出せるが、キャンセル版ブースト〜バニシングストライクを強Ⓟ強Ⓚ［特］同時押しで出すと、自動ブースト時にゲージを20%ではなく50%消費する場合がある。これは、入力を［特］〜直後に強Ⓟ強Ⓚ同時押しにすれば防げるぞ。ゲージ消費に差が付くので覚えておこう。

最大タメバニシングからの確定追撃

最大タメのバニシングストライクは、ガードされても相手を壁に吹っ飛ばせる（アジリティーデフェンス時を除く）。相手はレバガチャによる回復が可能で、画面端以外では壁に当たる前に回復されやすい。しかし、吹っ飛び中は相手キャラが立ちガード状態になっているので、素早くブーストから下段を出せば、ほぼ確実にヒットするぞ。

[illegible]ヒット、ゲージ消費[illegible]ガード崩しとして強力だ。

ジャギ&レイのしゃがみやられ

ジャギのしゃがみやられはほかのキャラよりものけぞり時間が短く、逆にレイのしゃがみやられは長い。一部の連続技が決まらなかったり、通常時はつながらない連続技が決まる場合があるのだ。

ジャギには決まらないつなぎと、レイ限定で決められるつなぎを表にしたので、参考にしてほしい。

ジャギのしゃがみやられにつながらない主な連続技

キャラ名	技名
ケンシロウ	遠距離立ち強ⓀⒸ▶北斗蛇雷咬
ラオウ	しゃがみ弱Ⓚ（先端）→遠距離立ち強Ⓚ
トキ	特に無し
ジャギ	近距離立ち強Ⓚ→しゃがみ強Ⓚorバニシング
シン	近距離立ち強Ⓟ→バニシング
レイ	しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ、近距離立ち強Ⓚ→バニシング
ユダ	特に無し
サウザー	極星十字拳（否退〜否媚）、遠距離立ち強Ⓚ（先端）Ⓒ▶極星十字拳（否媚）
ハート様	しゃがみ弱Ⓚ→バニシング
マミヤ	しゃがみ強Ⓟ→スパイクアタック〜追加弱Ⓚ

レイのしゃがみやられ限定でつながる主な連続技

キャラ名	技名
ケンシロウ	近距離立ち強Ⓚ→バニシングor北斗蛇雷咬
ラオウ	近距離立ち強Ⓚ→バニシングor釵
トキ	近距離立ち強ⓀⒸ▶弱Ⓚ北斗夢想流舞（前方）→しゃがみ強Ⓟ
ジャギ	しゃがみ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚorバニシング
シン	しゃがみ弱Ⓚ→グレイヴシュートor｛遠距離立ち強ⓀⒸ▶南斗千手龍撃｝
レイ	近距離立ち強ⓀⒿ▶空中ダッシュ強Ⓚ
ユダ	しゃがみ強Ⓟ→バニシング
サウザー	遠距離立ち強Ⓚ→バニシング
ハート様	特に無し
マミヤ	遠距離立ち強Ⓚ（1段目）→バニシング

世紀末 ●ブーストゲー[illegible]使用[illegible]中に相手をK.O.した場合、その時点でのゲージが、通常の残量として次のラウンドに持ち越される。これを利用し、ブーストゲージ1本未満の状態で[illegible]シングストライク→自動ブーストと行なってすぐにK.O.すれば、ブーストゲージを増加させつつ次のラウンドに進めるのだ。気絶させた後にK.O.するときなどは意識しよう。

対戦攻略

ケンシロウ

相手のガードキャンセルを読んだときの行動と、グレイヴシュートを使った連続技を紹介。一撃で相手を破壊せよ！

Text ケンちゃん

ガードキャンセル対策

しゃがみ弱Ⓚは、ガードキャンセルを誘って反撃する技として優秀。1発で止めれば、ガードキャンセルを出されても確定でくらうことは無い（マミヤ以外）。そこで、ガードキャンセルのエフェクトを確認したら➡＋弱Ⓚを出してみよう。受け流しつつ反撃できるぞ。

この場合は➡＋弱Ⓚがカウンターヒットするため、相手を壁に吹っ飛ばせる。画面端近くなら、空中ダッシュ弱Ⓚで追撃して壁を使った連続技へ。画面端から離れている場合は、ブーストを使って追い掛けてから追撃するといい。

とっさに➡＋弱Ⓚを出すのが難しいようなら、アジリティーディフェンスを狙うのもアリ。近距離で成功させれば、【遠距離立ち弱Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ】が決まるので、手痛い反撃が可能なのだ。

ケンシロウはガードキャンセルを読んだときの見返りが大きい。常に意識しよう。

グレイヴシュートを連続技に組み込む

Iの秘孔・醒鋭孔後は、弱Ⓟ強Ⓟ［特］同時押しでグレイヴシュートへ。IIはしゃがみ強Ⓚ→バニシングストライクとつなぐよりブーストゲージの消費量が少なく、残量によっては1本未満で可能。IVは、至近距離で強北斗有情猛翔破を決めた後、3段目が当たる瞬間にブーストしつつ技を入力すると、地上技を出せることを利用している。グレイヴシュートは弱Ⓟ強Ⓟ［特］同時押しで出し、降り際に近距離立ち強Ⓚから連続技を決めよう。

新着連続技

I 通常投げ 秘孔・醒鋭孔 グレイヴシュート→【近距離立ち強Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ】Ⓒ北斗蛇雷咬Ⓙ【弱Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚ】→天破活殺

II しゃがみ強Ⓚ→バニシングストライク（→ブーストで前進） 遠距離立ち強ⓀⒸ北斗蛇雷咬Ⓙ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→弱Ⓚ】→天破活殺

III （相手画面端）しゃがみ強Ⓚ→グレイヴシュート→遠距離立ち強ⓀⒸ北斗蛇雷咬Ⓙ【弱Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚ】→天破活殺

IV 強北斗有情猛翔破（3段目） グレイヴシュート→近距離立ち強ⓀⒸ北斗蛇雷咬Ⓙ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→弱Ⓚ】→天破活殺

対戦攻略

ラオウ

驚きのゲージ回収連続技をマスターせよ。キャラ別の注意点も併せて覚え、状況別にベストな選択をしよう。

キャラ別の注意点

まずは対レイ。しゃがみ状態ののけぞり時間が長いため、何と近距離立ち強Ⓚから叙が連続ヒット。これを利用すると、｛【しゃがみ弱Ⓟ→近距離立ち強Ⓚ】Ⓒ叙｝×nという連続技が決まるのだ。叙→しゃがみ弱Ⓟのつなぎも簡単になるので、一気にK.O.できるだろう。

問題は、どうやってしゃがみ状態に叙を決めるか。これは南斗迅襲嘴斬（斜め前下）ガード後や、➡＋弱Ⓚでしゃがみガードを崩した後、ブーストを使って決めるといい。

次はジャギ。しゃがみ状態に対しては、【しゃがみ弱Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ】が先端部分だと連続ヒットしない。よって、基本的には【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ】Ⓒ無想陰殺で連続技を狙うか、しゃがみ弱Ⓚ後にブーストを使って密着状態にするのがポイントだ。

レイには叙を使った連続技が強力。立ち回りが苦手なら、ワンチャンスをものにしたい。

長時間の連続技でゲージを回収

I～IIIは、連続技中に「ブースト使用後のゲージがたまらない時間」が終了する。最後の方でブーストゲージを回収できるのだ。

Iは基本形で、星を三つ奪いつつブーストゲージを1本の8割、オーラゲージを1本以上ためることが可能。空中北斗剛掌波後のブーストを遅めにするのがポイントだ。

IIはIの最初と入れ替えるパーツ。星は二つしか奪えないが、ブーストゲージの消費を抑えられる。

IIIは空中叙→しゃがみ弱Ⓟの目押しを1回減らしたパーツで、ゲージ回収率は多少悪くなる。

IVは、星を三つ奪いつつ北斗滅天把を決めるパターンだ。

Iは連続技のレシピが長く、最後にゲージを回収できる。難しいがマスターしたい。

新着連続技

I 【しゃがみ弱Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ】 バニシングストライク（→自動ブースト）→グレイヴシュートⒶ空中北斗剛掌波 【近距離立ち強Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ】Ⓙ空中ダッシュ弱ⓀⒸ空中叙※1→【しゃがみ弱Ⓟ×8→しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ】※2→グレイヴシュートⒶ強ⓅⒸ空中叙→【しゃがみ弱Ⓟ×2→しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ】→グレイヴシュートⒶ弱ⓅⒸ空中叙※3→｛しゃがみ弱Ⓟ×9→近距離立ち強Ⓚ（2段目）｝Ⓒ北斗羅裂拳

II 【しゃがみ弱Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ】 バニシングストライク（→自動ブースト）→【近距離立ち強Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ】Ⓙ空中ダッシュ【強Ⓟ→弱Ⓟ】→ダッシュジャンプ【昇り弱Ⓟ→下り弱Ⓟ】Ⓒ空中叙→Iの※1以降へ

III Iの※2～グレイヴシュートⒶ【強Ⓟ→弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→弱Ⓟ→弱Ⓚ】Ⓒ空中叙→Iの※3以降へ

IV 【しゃがみ弱Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ】 バニシングストライク（→自動ブースト）→グレイヴシュートⒶ空中北斗剛掌波 グレイヴシュートⒶ空中叙→【しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ】Ⓒ北斗滅天把

圏外世紀末

●ケンシロウ補足：今月紹介した連続技は、天破活殺を決めた時点で画面端かつ相手に密着していれば、強北斗有情猛翔破で追撃が可能。さらに北斗七星ゲージを減らせる

●ラオウ補足：無想陰殺は出始めに一瞬だけスーパーアーマーがあり、相手の攻撃を受け流せる。 は禁物だが、相手の暴れに対して気持ち遅めに出せば、カウン

対戦攻略

トキ

まだまだ進化し続ける超ハイスペックキャラ、トキ。立ち回りの強化と、一気にK.O.を狙える連続技を紹介するぞ。

Text：OTT

立ち回りを強化せよ

遠距離戦を強化するなら、闘頭呼法を取り入れよう。これを盾にして、強Ⓚ北斗無想流舞（前方）で接近する連係が強力だ。また、トラップ系必殺技で待つジャギやユダには、闘頭呼法を連発するのも有効。ジャンプで回避した相手に対空技を狙う戦法が可能だ。

なお、飛び道具を跳ね返せるケンシロウ、トキ、シン、レイ、ハート様には、様子を見たり、連発して相殺することも覚えておきたい。

近距離戦では、攻めの連係に一工夫。しゃがみ強Ⓟ（2段目）Ⓙ空中ダッシュ強Ⓚと連係させれば、[illegible]では割り込まれないぞ。

闘頭呼法は[illegible]飛び込む相手に対空技を狙うほか、連発していやがらせもアリ。

連続技解説

Ⅰは、最初のしゃがみ[illegible]し引き付けて当てる。バニシングストライク後のしゃがみ強Ⓟは、レバー⬇or⬆で［特］→強Ⓟずらし押しと入力しよう。なお、エリアルジャンプ後のジャンプ弱Ⓟは、相手と同じ高さで当てると、次の天翔百裂拳が[illegible]。ただし、対トキのみジャンプ弱Ⓟを早めに出し、自分が低い位置で当てる必要があることに注意。

Ⅱの天翔百裂拳は、少し高い位置（右写真参照）で出すのがコツ。レイ、シンに対しては、右側の画面端のみ、北斗無想流舞後をしゃがみ弱Ⓟ（→少し歩いて）しゃがみ弱Ⓟ→グレイヴシュートにする必[illegible]。また、ジャギ、サウザー、マミヤに対しては、しゃがみ強ⓀⒸ秘孔・刹活孔（相手）のキャンセ[illegible]らせるよう意識しよう。

Ⅱの連続技は、これぐらいの高さで天翔百裂拳の[illegible]当てよう。秘孔・刹活孔（相手）は遅めのキャンセルで。

星を三つ奪いつつK.O.する連続技

Ⅰ　（相手画面端）【しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】Ⓒ秘孔・刹活孔（自分）→しゃがみ強Ⓟ（1段目）→バニシングストライク[illegible]【しゃがみ強Ⓟ（1段目）→近距離立ち強Ⓚ】→グレイヴシュートⒶ弱ⓅⒸ天翔百裂拳（2段目）Ⓒ空中北斗無想流舞（垂直）→【しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ（2段目）】Ⓒ北斗有情破顔拳

Ⅱ　（画面端付近）投げⒸ弱Ⓚ北斗無想流舞（前方）→しゃがみ弱Ⓟ→グレイヴシュートⒶ天翔百裂拳（1段目）Ⓒ空中北斗無想流舞（垂直）→しゃがみ強ⓀⒸ（遅めキャンセルで）秘孔・刹活孔（相手）→北斗有情破顔拳

対戦攻略

ジャギ

ディフェンスが強いジャギだが、ここにきてオフェンスの強さも発覚。北斗千手殺ブーストで、ガードを崩し放題だ。

Text：バ[illegible]

石像の秘密

ジャギのしゃがみガードは石像を盾にするものだが、この石像には耐久値があり、無くなると壊れてしまう。耐久値の減少量は相手の技の攻撃力に準じており、高い攻撃だと少ない回数で壊れる。石像は少しずつヒビが入るので、耐久値の減り具合の参考にしよう。

石像が壊れた後は一定時間無防備になってしまうが、これはよろけと同じ状態なので、すぐにガードとバックステップが可能になる。[illegible]ゲージがあるときは[illegible]オーラゲージを[illegible]本消費して攻撃を出せるぞ。

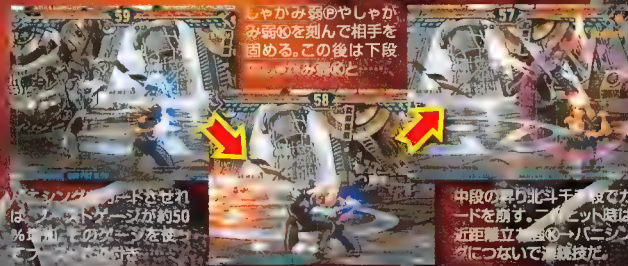
基本的な性質は以上の通りだが、何と、オーラガードをすれば石像の耐久値が減少しないのだ。しゃがみガードをするときは、できるだけオーラガードを行なうよう、意識しておくといいだろう。

石像クラッシュはオーラガードで防げる[illegible]っているのと知らないのとでは大違いだ。

回転のいい攻めを確立する

しゃがみ強Ⓟ→バニシングストライク（以下、バニシング）の連係は、暴れやジャンプを防止できる上、ガードされてもブーストゲージが約50%たまる。バニシングはブーストでキャンセルしてもブーストゲージ消費量が少ないので（P82参照）、ブーストとセットで使うと有効だ。ヒット時は自動ブーストから連続技、ガード時はブーストからしゃがみ弱Ⓟをガードさせ、しゃがみ弱Ⓚと昇り北斗千手殺で中下段の二択を仕掛けよう。

前述の二択中は、大抵ブーストゲージが減少途中なので、さらにブーストを使う手もある。しゃがみ弱Ⓚ[illegible]はブーストからしゃがみ弱Ⓟを出し、ヒットしていたら【しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓚ】→バニシングへ。ガード時はしゃがみ弱Ⓟから再度二択を迫ろう。北斗千手殺は、ヒットしていたらブーストから【しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓚ】→バニシング。ガード時は1～3段目のどこかでブーストし、しゃがみ弱Ⓚを出すといい。

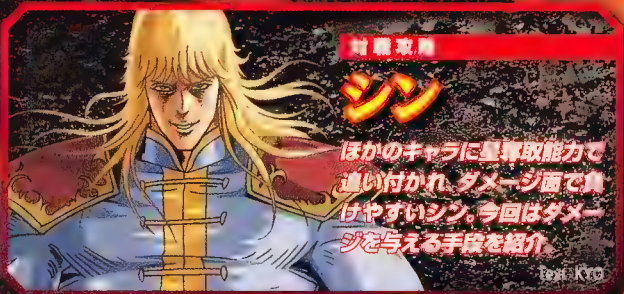
近距離立ち強Ⓚ→バニシングからの連続技はブーストゲージが無くても狙えるので、ガード崩しにブーストゲージを回せる。ゲージが多くてもその分消費してしまうので、50%以上たまったらすぐに狙うといい。

バニシングを[illegible]ガードさせれば、ブーストゲージが約50%増加。このゲージを使ってブースト[illegible]

しゃがみ弱Ⓟやしゃがみ弱Ⓚを刻んで相手を固める。この後は下段[illegible]しゃがみ弱Ⓚと……

中段の昇り北斗千手殺でガードを崩す。[illegible]ヒット時は近距離立ち強Ⓚ→バニシングにつないで連続技だ。

●トキ補足：連続技[illegible]グレイヴシュートからヒットさせた際に、星を二つ奪えるようになるのだ。
●ジャギ補足：上[illegible]Ⓚ→ジャンプ【昇り弱Ⓚ→弱Ⓚ→下り弱Ⓟ】→という具合に連携しよう。

対戦攻略

シン

ほかのキャラに星撃取能力で追い付かれ、ダメージ面で負けやすいシン。今回はダメージを与える手段を紹介。

text:Kro

めくりジャンプ弱Ⓚで崩す

ジャンプ弱Ⓚは攻撃判定が大きく、めくりを狙いやすい。ジャンプ直後の低空空中ダッシュから出してもめくりで当てられるので、強力なガード崩し手段となるぞ。

低空空中ダッシュ弱Ⓚによるめくりは至近距離限定なので、相手の起き上がりに狙うのが有効。ヒット後は【しゃがみ弱Ⓟor弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ】→バニシングストライクからの連続技を決めよう。

ガード時は、再度の低空空中ダッシュ弱Ⓚや南斗虐指葬でガードを崩すといい。このほか、しゃがみ弱Ⓟor弱Ⓚ後に低空空中ダッシュ弱Ⓚを狙うパターンを交ぜれば、相手に的を絞られにくくなるぞ。

低空空中ダッシュ弱Ⓚは、出した本人すらガード方向が分かりにくい。起き攻めや至近距離の混戦時が狙い目だ。

しゃがみ弱Ⓚで相手の攻め手を止めろ！

シンのしゃがみ弱Ⓚは姿勢が低くなるので、さまざまな技を回避しつつ攻撃できる。間合いが遠くてもブーストから出すことでカバーでき、ヒット時はしゃがみ弱Ⓚ→バニシングストライクから連続技が決まるので、積極的に狙いたい。

下記の表は、しゃがみ弱Ⓚでつぶせる代表的な技や連係をまとめたもの。ラオウの強化版北斗天将雷撃は、しゃがみ弱Ⓚで1段目を回避でき、連発すれば2段目をつぶせる。相手が起き上がりに出してきてもつぶせるのが強みだ。

ユダのバニシングストライクは、間合いが近いと姿勢が低くなる前につぶされやすい。遠距離時や空振り時の反撃として狙っていこう。

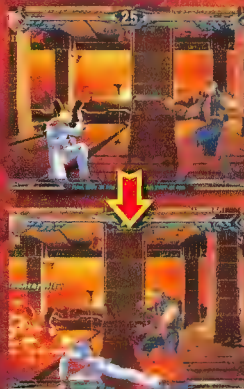
しゃがみ弱Ⓚが届かない間合いでの例は、ショットガン（正面）。マミヤの遠距離立ち強Ⓚは、ブーストしゃがみ弱Ⓚで回避しつつ攻撃可能。ブーストゲージが無ければ、南斗旋脚葬で代用しよう。カウンターヒット時は星を奪えるぞ。

しゃがみ弱Ⓚでつぶせる主な技&連係

キャラ名	技名
ケンシロウ	闘気
ラオウ	【しゃがみ弱Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ】
	強化版北斗天将雷撃
トキ	【しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】

キャラ名	技名
ジャギ	ショットガン（正面）
ユダ	強攻撃→バニシング※
マミヤ	遠距離立ち強Ⓚ

※間合いが遠いときのみ

対戦攻略

レイ

三角跳びを使えば、空中での動きがより多彩に。連続技もテクニカルなものが多く、ギャラリーの注目度アップだ。

text:OYZ

飛燕流舞と三角跳び

遠距離から飛燕流舞をばらまけば、いやらしいけん制となる。2段ジャンプの頂点より高い位置で出せば、着地前に行動が可能。落下中に空中オーラガードをすれば反撃されにくいぞ。オーラガードは先行入力が効かないので、飛燕流舞の硬直が切れてから入力しよう。

三角跳びを組み合わせるとより効果的。ハイジャンプ→三角飛び→飛燕流舞後は空中ダッシュができるので、行動の幅が広がるぞ。

背後の壁が近い、遠距離で使えるけん制の一例。まずは、後方ハイジャンプの頂点で三角跳びをする。

高空から飛燕流舞でけん制できる。出す前に南斗狂鶴翔舞を使っておくのも有効だ。

2段ジャンプ後と違い、その後は空中ダッシュが可能だ。空中ダッシュから弱Ⓚなどで攻め込んでもいいぞ。

連続技解説

Ⅰは画面中央で星を三つ奪う連続技で、間合いが近いと決めやすい。コツは、バニシングストライク後の近距離立ち強Ⓟを早めに出すこと。バニシングストライクが当たった瞬間に、［特］→強Ⓟとずらし押しするといい。相手を通り抜けて逆側からヒットするので、その後の入力には注意すること。

Ⅱはダメージ重視の連続技で、ゲージ全体の約半分ほど体力を奪う。南斗鶴翼迅斬後は、ジャンプキャンセル～ジャンプ攻撃と素早く入力すると、垂直に落下しつつ技を出せる現象を利用。また、弱南斗撃星嚇舞は空中必殺技でキャンセル可能な特性を生かしている。なお、南斗鶴翼迅斬後の降りジャンプ強Ⓟは、最初のみ少し遅めのタイミングで入力し、2、3回目は最速で入力することを心掛けよう。

南斗鶴翼迅斬をヒットさせたら、タイミング良く⬇+強Ⓟを入力。成功すれば、真下に降りつつ強Ⓟを繰り出せる。

応用連続技

Ⅰ 【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ】Ⓙ▶空中ダッシュ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ→バニシングストライク‖近距離立ち強Ⓟ→グレイヴシュートⒶ▶【弱Ⓚ→強Ⓚ】Ⓒ▶空舞燕離斬

Ⅱ （相手画面端）投げⒿ▶【弱Ⓚ→強Ⓟ】Ⓒ▶南斗鶴翼迅斬Ⓙ▶降りジャンプ強Ⓟ→{弱南斗撃星嚇舞～南斗鶴翼迅斬Ⓙ▶降りジャンプ強Ⓟ}×2→南斗凄気網波

Ⅲ 【しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓚ】→バニシングストライク（→自動ブースト）→【近距離立ち強Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ】Ⓙ▶南斗鶴翼迅斬×5～10

圏外世紀末

●シン補足：南斗旋脚葬は姿勢が低くなるまでに時間が掛かるものの、しゃがみ弱Ⓚよりリーチが長く、ブーストを使えばかなり遠い距離でも割り込みを狙える。奇襲技として重宝するぞ。

●レイ補足：連続技ⅢはⅡの降りジャンプ強Ⓟの応用で、南斗鶴翼迅斬後に⬇⬋⬅+強Ⓟで再度南斗鶴翼迅斬を出せることを利用。ただ、威力や奪える星を考えると、実用性は低いかも。

ユダ

暴れつぶしに重宝するバニシングストライク始動の連続技を紹介。星を三つ奪いつつ一撃必殺奥義を決めろ！

暴れつぶしから大きなリターンを取る

バニシングストライクで暴れやジャンプをつぶした後は、連続技Ⅰが狙える。星を三つ奪える上、相手の星が無くなれば一撃必殺奥義まで決まるので非常に強力だ。

連続技Ⅰの注意点は、ヘヴィーストライクを一瞬待ってから出すこと。｛ジャンプ弱Ⓚ→弱Ⓚ｝×2は、2セット目のジャンプをする前に一瞬ダッシュすると安定するぞ。なお、ハート様には｛ジャンプ【弱Ⓚ→弱Ⓟ】｝×2にする必要がある。

相手の星が残っていたら、連続技から起き攻めに転じよう。｛ジャンプ弱Ⓚ→弱Ⓚ｝×2後の状況は2月号で紹介したものとほぼ同じなので、狙いやすいだろう。

コマクの知略までは最速でつなぎ、一瞬待ってからヘヴィーストライクを出すのがポイント。要練習だ。

しゃがみ強Ⓚヒット後を突き詰める

しゃがみ強Ⓚヒット後は、連続技ⅡやⅢを狙おう。Ⅲは星を三つ奪いつつ一撃必殺奥義を狙えるので、相当なプレッシャーになるぞ。

Ⅱは、画面中央のしゃがみ強Ⓚ先ヒット端後にも狙えるのが強み。しゃがみ強Ⓚ後は、バニシングストライクを出してからブーストをすると（強Ⓟ強Ⓚ〜［特］ずらし押し）、ブーストゲージの節約になる。

Ⅲは、バニシングストライクとヘヴィーストライクを一瞬待ってから出すのがポイント。また、間合いが遠いと血粧嘴の突進部分がつながりにくいので注意。遠いと[illegible]のブーストでバニシン[illegible]て決めよう。

ダム決壊で打ち上げた後、タイミング良くヘヴィーストライク。うまく水流がヒットし、血粧嘴まで決められる。

新着連続技

Ⅰ バニシングストライク（→自動ブースト）→近距離立ち強Ⓟ（Ⓒ▶ダガールの知略）→【しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ】（Ⓒ▶コマクの知略）→ダガールの知略ヒット→ヘヴィーストライク→コマクの知略ヒット→近距離立ち弱Ⓟ→｛ジャンプ昇り弱Ⓚ→下り弱Ⓚ｝×2（→イチコロ）→南斗鷹爪破斬→イチコロヒット→血粧嘴

Ⅱ しゃがみ強Ⓚ→バニシングストライク（→ブーストで前進）Ⓑ▶グレイヴシュート Ⓐ▶（垂直ジャンプ）【弱Ⓚ→強Ⓚ】Ⓒ▶⬇＋強Ⓟ　※トキ以外

Ⅲ （相手画面端）しゃがみ強Ⓚ→バニシングストライク Ⓑ▶グレイヴシュート→ダム決壊→ヘヴィーストライク→ダム決壊の水流ヒット→血粧嘴　※トキ以外

ワンポイントキャラ対策

VS.ケンシロウ

対ケンシロウ戦では、必殺技への反撃を確実に決めたい。どの技に何で反撃できるかを覚えておこう。

各技への対処を覚える

ケンシロウは一つ一つの技が強力だが、意外にスキの大きい技が多い。反撃のチャンスを見逃さず、連続技を決めていきたい。

●遠距離立ち強Ⓚ：ラオウ、サウザー、ハート様以外、しゃがみガード状態にはまず当たらない。スキが大きいので、空振りを確認したらリーチの長い通常技を差し込もう。間合いが遠い場合は、ブーストから技を出して反撃するといい。

●強北斗有情猛翔破：ガード時、相手がブーストを使って逃げるようなら、こちらもブーストを使って反撃しよう。ただし、ケンシロウ側のブーストを確認してからでは間に合わないので、先読みでブーストを使う必要がある。

●北斗七死騎兵斬：低空からの北斗七死騎兵斬ガード後は、投げで反撃しよう。打撃技は大抵の場合ガードされるので注意。

●天破の構え：遠距離での天破の構えには、ブーストから発生の早い通常技が決まる。この反撃法は天破活殺ガード後にも使えるぞ。

遠距離立ち強Ⓚはケンシロウの主力技。空振りには確実に反撃を決めたい。姿勢の低い技で対抗するのもアリだ。

ワンポイントキャラ対策

VS.トキ

主要な連係と、ガード崩しの主力である投げの対策を紹介。読みが当たったときは確実に切り返したい。

空中ダッシュに割り込め！

しゃがみ弱Ⓟ後に空中ダッシュ強Ⓚで攻め込むのは、トキの常とう手段。この連係では、空中ダッシュ強Ⓚに割り込むのがいい。見てから技を出してもつぶされるので、先読みで早めに割り込もう。使う技は、全キャラ共通で立ち弱Ⓟが効果的。サウザーやマミヤはしゃがみ強Ⓟでも迎撃できるぞ。

空中ダッシュ強Ⓚは発生の早い通常技で対処。自分の読みを信じて決め打ちで出そう。

投げの対処法

弱攻撃を当ててからの投げに対しては、発生の早い弱攻撃で暴れるのが基本。北斗無想流舞からの投げには、前述の暴れのほか、リターンの大きいキャラなら投げ返しも有効だ。空中北斗無想流舞（垂直）→投げの連係には、垂直ジャンプで対処。暴発した近距離立ち強Ⓟのスキに反撃が決まるぞ。

北斗無想流舞（垂直）→投げは垂直ジャンプで回避。ジャンプ攻撃で反撃して連続技だ。

サウザー

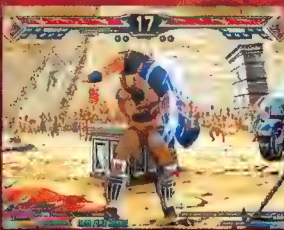
常に進化を続ける強力な連続技と、不安の残る対空面を解説。特殊なテクニックを使った連係もマスターしよう。

Text MYP

対空と特殊テクニック

相手の空中ダッシュへのけん制で遠距離立ち弱Ⓟを出すときは、遠距離立ち強Ⓟまで入力しておくと効果的。ヒット時は、極星十字拳（否媚）につなげばダウンを奪えるぞ。また、連続技Ⅰを決めれば、星を奪いつつ攻勢に転じられる。

相手の通常ジャンプに対しては、しゃがみ強Ⓟ→バニシングストライクを使っていくといい。しゃがみ強Ⓟで相殺が発生した場合は、バニシングストライク始動の連続技を狙えることが多いのだ。

次は特殊テクニックの紹介。サウザーのジャンプ強Ⓚはジャンプキャンセルが可能で、ジャンプキャンセルとジャンプ攻撃を同時に入力すると、ジャンプ強Ⓚの後に落下しながらジャンプ攻撃を出せる。これを使えば、空中から相手のガードを揺さ振ることができるぞ。

ジャンプ強Ⓚ後、ジャンプキャンセルと弱Ⓟを同時入力。さらに南斗爆星波を出すのも手だ。

強力連続技解説

Ⅰは、相手の空中ダッシュを迎撃した際に決められる連続技。ポイントは、強Ⓟ強Ⓚ～［特］ずらし押しで、バニシングストライクを出した後にブーストで前進するところ。この後は再びブースト＋グレイヴシュートで追撃するのだが、気持ち遅めに入力しないと、相手の下を通り過ぎやすいので注意。

Ⅱは、比較的楽に星を三つ奪いつつ、天翔十字鳳へつなげられる連続技。決定力抜群なのが特徴だ。

Ⅲはブーストゲージを消費せずに、星を三つ奪って天翔十字鳳まで決めるパターンで、最低空の南斗爆星波がポイント。ユダとハート様に決めやすく、サウザーには2回目の遠距離立ち弱Ⓟを2発にすれば決まる。シン、マミヤにも狙えるが、マミヤには天翔十字鳳まで決めることができない。

Ⅲは、2回目のグレイヴシュートを高めで当てる。続けて最

応用連続技

Ⅰ （空中の相手に）【遠距離立ち弱Ⓟ→遠距離立ち強Ⓟ】→バニシングストライク（→ブーストで前進）グレイヴシュートⒶ▶弱ⓅⒸ▶南斗爆星波

Ⅱ 【しゃがみ弱Ⓚ×2→遠距離立ち強Ⓚ】バニシングストライク（→自動ブースト）→グレイヴシュートⒶ▶昇り南斗爆星波 近距離立ち強ⓅⒶ▶昇り南斗爆星波→低空空中ダッシュ弱Ⓚ→天翔十字鳳

Ⅲ しゃがみ弱Ⓚ×2→グレイヴシュートⒶ▶（遅めにジャンプして）強ⓅⒸ▶南斗爆星波（2段目のみヒット）→グレイヴシュートⒶ▶昇り（最低空）南斗爆星波→【遠距離立ち弱Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ】→バニシングストライク 【遠距離立ち弱Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ】Ⓒ▶天翔十字鳳

ハート様

今回は、立ち回りが劇的に強くなる重要ネタと、難度は高いが威力、見た目ともに強烈な連続技を紹介するぞ。

Text：ハメコ。

決めろ！ ビッグタイフーン!!

使いどころに困っていたいてえよ～!!だが、壁を絡めた連続技に組み込むと、思わぬ威力を発揮することが判明。ヒット数を稼いでからビッグタイフーンにつなぐと、相手を手前に吹っ飛ばしつつヒットバックで自キャラが大きく後退するため、反対側の壁で跳ね返った相手に追撃できるのだ。

Ⅰは画面左端限定（右端では相手の跳ね返りが小さく、ビッグタイフーンで巻き込めない）。ケンシロウには、人体スローイングを肉クロスにすること。レイには3発目の立ち強Ⓚ後にジャンプ強Ⓚを挟み、ビッグタイフーンにつなごう。

Ⅱはトキ、シン、サウザー用、Ⅲはハート様用で、Ⅰと違って左右どちらの画面端でも決められる。

Ⅳは、ガードキャンセル版どこからでもどうぞから狙える連続技。ラオウには画面左端でしか決まらず、ハート様には人体スローイングを肉クロスにする必要があるぞ。

なお、空中ビッグタイフーンを何ヒット目でキャンセルするかは、当たり方によって変わってくる。アドリブを効かせ、画面中央側の判定が当たった瞬間にキャンセルしたい。

これがホントの「どこからでもどうぞ」

ジャンプ強Ⓟの攻撃発生前に着地すると、1発分のスーパーアーマー特性が残ることが判明！ この後は歩いて接近し、相手の攻撃を耐えたら発生の早い立ち弱Ⓟからの連続技で反撃、固まる相手にはヘヴィーストライク→ハートのAを狙う戦法が非常に強力となる。低空空中バックダッシュ強Ⓟ（タメ）で仕込むのがオススメだ。

なお、必殺技とヘヴィーストライクには耐えられず、必殺技はガードした時点で特性が消えるので注意。

見た目、威力共にヤバイビッグタイフーンループ。2ヒットした瞬間にビッグハッグでキャンセルして繰り返そう。

吹っ飛んでいく相手の下に地面が割れるエフェクトが発生したら、相手の落下が近い合図。

ダンクレシーブにつなぎ、空中連続技でトドメ！ オーラゲージ2本から始動すればハートのAまで決まる。

いてえよ～!!を使った連続技

Ⅰ しゃがみ弱Ⓚ→バニシングストライク（→自動ブースト）→立ち強ⓀⒸ▶いてえよ～!!※→【立ち弱Ⓟ（1段目）→立ち強Ⓚ】Ⓙ▶空中ビッグタイフーン（7ヒット）（～人体スローイング空振り）→立ち強Ⓚ（少し待って）Ⓒ▶～Ⅴへ

Ⅱ Ⅰの※～立ち弱ⓀⒸ▶弱アースクラッシュⒶ▶空中ビッグタイフーン（6ヒット）（～人体スローイング空振り）→立ち強ⓀⒿ▶ジャンプ強Ⓚ～Ⅴへ

Ⅲ Ⅰの※～【立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓚ】Ⓙ▶空中ビッグタイフーン（6ヒット）（～人体スローイング空振り）→立ち強ⓀⒿ▶ジャンプ強Ⓚ～Ⅴへ

Ⅳ バニシングストライクorガードキャンセル版どこからでもどうぞ（→自動ブースト）→立ち強ⓀⒸ▶いてえよ～!!→【立ち弱Ⓟ（1段目）→立ち強Ⓚ】（少し待って）Ⓒ▶ビッグタイフーン（1ヒット）Ⓙ▶空中ビッグタイフーン（7ヒット）（～人体スローイング空振り）～Ⅴへ

Ⅴ ｛ビッグタイフーン（2ヒット）（→ビッグハッグ空振り）｝×n→弱ダンクレシーブ→ビッグタイフーン（1ヒット）Ⓙ▶空中ビッグタイフーン（3ヒット）～人体スローイング→ハートのA

覇外世紀末
●サウザー補足：ジャンプ強Ⓚは、ジャンプキャンセル＋ジャンプ攻撃で落下しつつ攻撃するほか、ジャンプキャンセル＋空中ダッシュを素早く入力すると（→→←or→←）…
●ハート様補足：ラオウのみ、ビッグタイフーンループを決めていると4～5ループ目辺りで跳ね…なくなる。…段階で弱ダンクレシーブにつないでしまうのが…

対戦攻略

マミヤ

ヘヴィーストライクの活用法と、一撃必殺奥義を決める連続技を中心に紹介。攻めの効率アップに役立ててほしい。

Text:ケンちゃん

ヘヴィーストライクからの追撃

マミヤのヘヴィーストライクはスキが小さいため、ブーストを使わなくても地上ヒット後に追撃可能なことが判明。ガードを崩す能力が大幅にアップしたぞ。

追撃はしゃがみ弱Ⓟが安定。画面中央では、【しゃがみ弱Ⓟ→近距離立ち強Ⓚ（1段目）】Ⓒスパイクアタック〜追加弱Ⓚorバインドトリック〜追撃でダウンさせ、メットボムを重ねる起き攻めを狙おう。

画面端では、【しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ（1段目）】→グレイヴシュート〜が基本となる。この後は位置が入れ替わらないよう連続技を空中ボウガンで止め、起き攻めで一気に畳み掛けよう。

ヘヴィーストライクの[illegible]は、発生の早い技が確定。ヒットタイミングが若干厳しいので慣れておこう。

連続技解説

Ⅰは画面中央でさよならを決める連続技。弱Ⓚ後は[illegible]＋強Ⓟ強Ⓚ同時押しと入力し、相手の真下に着地しつつさよならを出そう。薬ビンヒット後は、相手が上から乗っかるような感じでボウガンを1発、さらに発射角度を1段階降ろして2〜3発撃つと、タイミング良く薬ビンが割れて相手を一撃でK.O.できる。

Ⅱは相手を画面端に追い詰めた状態を維持しつつ、星を二つ奪うもの。バニシングストライク後はマミヤ側が有利だが、メットボムの重ねは間に合わない。相手のガードを崩すときは、直接ヘヴィーストライクや[illegible]＋弱Ⓟを使おう。

[illegible]バニシングストライクを当てた後、レバー[illegible]強Ⓟずらし押しと[illegible]してしゃがみ強Ⓟを出そう。

さよならは最初のボウガンを撃ってから、すぐに[illegible]を入力して次のボウガンを発射するのがコツだ。

新着連続技

Ⅰ バインドトリック→（ジャンプ頂点付近で）弱Ⓟ→弱Ⓚ→さよなら

Ⅱ （相手画面端）ヘヴィーストライク→【しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ（1段目）】→グレイヴシュートⒶ【弱Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚ（1段目）】Ⓒ空中ボウガン→バニシングストライク（ダウン追い打ち）

Ⅲ （空中の相手に）しゃがみ強Ⓟ→バニシングストライク[illegible]しゃがみ強Ⓟ→グレイヴシュートⒶ弱ⓅⒸ空中ボウガン

ワンポイントキャラ対策

VS.レイ

ローリスクな切り返し兼攻め込む手段として多用される断己相殺拳。対策を立て、ペースをつかませるな！

Text:0/2

断己相殺拳対策

レイが断己相殺拳を使ってくる状況は、主に以下の二つ。

一つは遠距離時。この場合は無理に接近しようとせず、距離を取るといい。すると、レイ側は最大までためてから発射してくるはず。後方ジャンプなどで逃げ続けてもいいが、オススメは発射のタイミングに合わせて前方ジャンプ→空中ガードorオーラガード。3発発射される飛び道具のうち、上の2発を空中ガードできれば完璧だ。残った1発は上下に跳ね返るだけなので、ほぼ無力化できる。

もう一つは、レイがダウンした[illegible]の起き上がりに出す場合。断己相殺拳をためずに発射される[illegible]つぶすことはほぼ不可能。落下してくるレイを無敵技で迎撃する手もあるが、オーラガードされる危険性がある上、画面暗転が終わった後にコマンドを入力する必要があるので難しい。やや消極的だが、レイが降り際に出してくるジャンプ攻撃に対し、ガードキャンセルを出すのが安全だ。

こんな感じで飛び道具の上二つをガードしよう。残りの一つは上下に跳ね返るだけなので、遠くまでは届かないぞ。

ワンポイントキャラ対策

VS.ユダ

判定が強くリターンの大きいバニシングストライク。確実に反撃を決め、リスクを負わせることが肝心だ。

Text:KTO

バニシングに反撃せよ！

暴れつぶしの連係などで多用されるバニシングストライクは、スキが小さいもののガード後は下表の技なら反撃することができる。

ただし、遠めから終わり際を当てられた場合、通常ガード後はまず反撃できないことに注意。アジリティーディフェンス後も、下表の「通常ガード後の反撃」にある技で反撃した方が確実だ。

相手がけん制に使ってくるようなら、空振り時に反撃を決めたい。攻撃持続時間中に突っ込まないよう注意しつつ、発生の早い技をブーストから出すのがオススメだ。

バニシングストライクガード後の反撃技

キャラ名	通常ガード後の反撃	アジリティーディフェンス後の反撃
ケンシロウ	遠弱Ⓟ	近強Ⓚ、掴み投げ、弱北斗有情猛翔破
ラオウ	屈弱Ⓟ	屈弱Ⓚ、掴み投げ、強化版北斗天将雷撃
トキ	屈弱Ⓟ	秘孔・刹活孔（相手）
ジャギ	北斗羅漢撃	屈弱Ⓚ、掴み投げ
シン	遠弱Ⓟ、屈弱Ⓟ	屈弱Ⓚ、掴み投げ、南斗虐指葬
レイ	遠弱Ⓟ	屈弱Ⓚ、掴み投げ
ユダ	俺を利用したのか〜!!（GC）	屈弱Ⓚ
サウザー	特に無し	屈弱Ⓚ、掴み投げ
ハート様	どこからでもどうぞ（GC）、ハートのA	屈弱Ⓚ
マミヤ	遠弱Ⓟ、遠弱Ⓚ、屈弱Ⓟ	屈強Ⓟ、バックスラッシュキック

※遠＝遠距離立ち、近＝近距離立ち、屈＝しゃがみ、GC＝ガードキャンセル版。アジリティーディフェンス後は通常ガード後の反撃技も決まる

欄外世紀末
●マミヤ補足：メッ[illegible]メットボムが[illegible]ヒットすると相手が浮いてしまうのが難点。もし状況確認ができるようなら、ブースト〜グレイヴシュートへつなごう。
●レイ対策補足：[illegible]ャギを使っている場合は、遠距離の断己相殺拳に対して[illegible]発射する瞬間にまだまだ[illegible]みが甘いわを合わせてみよう。飛び道具を貫通しつつヒットさせられるぞ。

新たな変革のときを見据えて、時代の流れを我が物とせよ！

Quest of D Ver.2.02　護符の継承者
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
■バージョンアップ日：近日バージョンアップ予定
■使用基板：Chihiro™

インプレッション

一通りの攻略情報が出回ったことも手伝って、沈静化したホームでスキルカード掘り＆協力ダンジョンの探索を継続中。新たなデッキ構築に装備アイテムの充実と、長く楽しめる要素が多いのは……うれしい限り？（伊勢猫）

新バージョンの稼働による変更点を踏まえた上で、今月は中級者から上級者まで役立つ多彩な記事をご用意。気になる『Ver.2.02』の変更点チェックに加え、調整ポイントを考慮した職業別のデッキ紹介から、恒例となった目的別ダンジョン解説までお届けするぞ！

変更ポイントを総チェック！
Ver.2.02 変更点

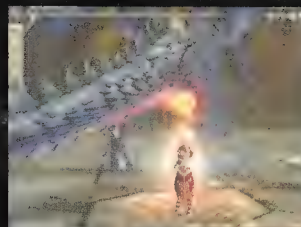
『護符の継承者』稼働から3カ月が経過し、その蓄積を反映したマイナーチェンジのVer.2.02。それぞれの項目別に、調整ポイントを詳しく紹介。

Text：伊勢猫

ゲームバランスの調整Ver.

今回の変更内容は、主にゲームバランス調整が目的。"Ver.2.0x"に位置付けられるマイナーバージョンアップという形だ。残念ながら新規の追加要素は無いようだが、旧Ver.に比べて協力プレイなどを一層楽しめる調整が各所に加えられた。

ゲーム全体のシステム周りでは、ヒット状況でダメージ補正が掛かるサイドアタック（側面ヒット）とバックアタック（背後ヒット）を調整。以前は左側面だけだったが、真後ろや右側面からのヒット時もダメージボーナスが付く。これ以外では属性防御の反映数値が見直され、表示通りの上限99がMAXに。当然、聖属性防御を99以上＋ホーリーソードでもダメージは上昇しないようになっている。

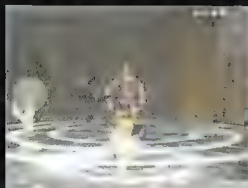
右側面などから攻撃をヒットさせても……ダメージが上昇するように！　意識的にモンスターの背後を取れば、スキルの下方修正はほとんど気にならないレベル。

ホーリーソードは壊れた数値こそ出なくなったが、僧侶と魔法使いの強力な武器であることは変わらず。装備アイテムの工夫で、十分に一線で活用可能な性能だ。

CHECK POINT　ダンジョンに関連した変更点

プレイヤー人気が高い「墜ちた英雄」など、いくつかの協力ダンジョンにバランス調整が入った（下記参照）。このほか、自動生成マップが見直されて「最果ての地底都市」のモンスターが弱体化。マップ運が絡んだ「忘却の神殿」などは、ボス決定の制限時間が長くなっている。なお、追加された協力ダンジョンの一部は、出現条件が変更されたようだ。

上級：負の断章
出現条件：「鮮血の宴」40%以上で9段以上or「蒼き竜の巣」80%以上で8段以上

最上級：墜ちた英雄
出現条件：「負の断章」80%以上で10段以上or「白夜の王」80%以上で9段以上

最上級：悠久
出現条件：「墜ちた英雄」が攻略度80%以上でキャラクター段位が10段以上

「鮮血の宴」の変更ポイント

ボス直前のルームガーダー戦と中央ボス・ヴァンパイアに調整が入り、若干難度が緩和されている。具体的には、前者のスケルトンナイトFとスパンキーが弱くなっており、ヴァンパイアのHPが以前より2割ほど低い設定となった。

「墜ちた英雄」の変更ポイント

現状、最も難度が高い最上級ダンジョンについては、3連戦するルームガーダー戦の出現モンスターを調整。1回目のガーディアンリザードマンD→クリムゾンガーゴイルに配置変更され、気を抜けない構成になったので注意すること。

CHECK POINT　Dフォースカード関連の変更点

デッキ構築に必要なDフォースカードでは、一部のスキルとモンスター効果が変更された。バランス調整が入ったスキルは、スレッシャーテイル、クラウドブレイカー、ロックブレイカーといった3種類の強攻撃スキル。これに加え、強化系スキルと戦士の全方位スキルも下方修正となったが、全体的に見れば妥当なダメージ効率に落ち着いた感じ。

パラメータ効果が変更された3種類のカードと共に、検証データを掲載しておくので参考にしてほしい。

強攻撃スキルは合成時のダメージ上昇率が調整されたが、スキルの使い勝手は以前と同じだ。

●消費ENが調整されたスキル
・ハンドレッドソード（10→15）
・ハンドレッドスラッシュ（10→15）

■パラメータが変更されたカード

レアリティ	F.Lv	カード＆スキル名称	種別	消費EN	パラメータ補正値
UC［+5］	3	バーサーカーラッシュ	戦士武器スキル	―	STR+5 ／ DEX+10
C［+10］	1	オーク	モンスターカード	12	STR+15 ／ VIT+15
UC［+5］	2	リザードマンランサー	モンスターカード	9	STR+5 ／ VIT+10

■スキル効果が変更されたカード

レアリティ［積み上限］	F.Lv	カード＆スキル名称	種別	消費EN	ダメージ（効果時間） 1枚	ダメージ（効果時間） 1枠積み	+1枠当たりの効果上昇
――	－	マインドアイズ	戦士修得スキル	8	+25%（00）	-	-
UC［+5］	3	コンセントレーション	戦士魔法スキル	8	+30%（30）	+35%（45）	+5%（+15）
C［+10］	1	ソング オブ パワー	僧侶魔法スキル	3	+25%（30）	+30%（55）	+5%（+20）
UC［+5］	2	ソングオブバトル	僧侶魔法スキル	7	+35%（30）	+40%（50）	+5%（20）

QOD2 雑感　その他の変更点：eアイテム関連では、スパイクアックスを合成した際の攻撃力上昇値が下方調整。クリア報酬で手に入れたゴールドクレストについて、持ち帰り可能な枚数が1枚→2枚に増加。また、グレーターデーモン戦のモンスター武器使用で、特殊ダメージ補正がプレイヤー以外（武器装備が可能な召喚モンスターのこと）に適用されないように修正されている。

レシピの穴埋めに役立つ錬成リストに加えて、基本事項を再チェック。手持ち素材で効率よくレベルを上げていこう!!

素材アイテムの組み合わせで、多彩なアイテムを生み出していく錬成システム。だれしも一度は試したと思うが、実は筐体版とD.NET版で異なった点は多い。まず筐体版は1プレイに1回だけ錬成可能だが、D.NET版だと1日6回(レベルアップで最高10回)まで。レベルアップに必要なポイント総数も違っており、D.NET版の方が筐体版よりも少ないポイントでLv.10になれる。このため、新たに錬成レベルを上げを始める場合は、通信代が気にならない環境ならD.NET版の方が断然お得だ。

なお、錬成レベルの高いレシピほど成功時の錬成ポイントが多いが、手に入りやすい素材で地道に続けた方が経済的。ICカードにたまった素材とリストを見比べて、経済的なレシピを探してみよう!

錬成Lv.7を目指し精進!?

レベルの低い錬成レシピは、コモン～アンコモン装備品で実用度もいまー つ。しかし、錬成Lv.6になれば各種リング、さらにLv.7まで上げれば宝石を錬成可能。まずは自作リングを目指し頑張ろう!!

原石を落とすスライミミックからは、高価な研磨布が手に入ることも。リング作成に必要なブレーンリングは、黒き廃鉱に通えば入手可能。アイテム取引所で落札してもいい。

Ver.2.02対応　錬成レシピ一覧表(筐体版)

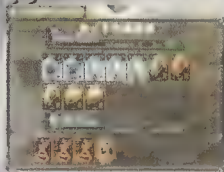
これまでに編集部で確認した、Lv.1～9までの錬成レシピをまとめて掲載! これ以外にもD.NET専用の錬成レシピが存在するので、リストに無い組み合わせを試してみよう!!

Lv.	錬成結果	アイテム1	アイテム2	アイテム3
1	鉄	砂鉄	砂鉄	-
1	綿糸	木綿	木綿	-
1	なめした皮	獣の皮	獣の皮	-
1	木材	小枝	小枝	-
1	ファイアーオーブ	ファイアーエレメント	ファイアーエレメント	-
1	アイスオーブ	アイスエレメント	アイスエレメント	-
1	サンダーオーブ	サンダーエレメント	サンダーエレメント	-
1	ダガー	砂鉄	木綿	-
1	ショートソード	砂鉄	獣の皮	-
1	クラブ	小枝	獣の皮	-
1	クォータースタッフ	小枝	魔力の粉	-
1	ウッドボウ	小枝	木綿	-
1	ウッドシールド	砂鉄	小枝	-
1	レザージャケット	獣の皮	木綿	-
1	ファイアーボール	白紙のスクロール	ファイアーエレメント	-
1	アイスブラスト	白紙のスクロール	アイスエレメント	-
1	サンダーボール	白紙のスクロール	サンダーエレメント	-
1	マップ	白紙のスクロール	魔力の粉	-
1	花火	砂鉄	ファイアーエレメント	-
1	オカリナ	魔力の粉	魔力の粉	-
2	魔錬石	鉄	魔力の粉	-
2	ファイアークリスタル	ファイアーオーブ	ファイアーオーブ	-
2	アイスクリスタル	アイスオーブ	アイスオーブ	-
2	サンダークリスタル	サンダーオーブ	サンダーオーブ	-
2	ロングソード	[illegible]	鉄	-
2	バスタードソード	鉄	木綿	-
2	ハンドアックス	鉄	小枝	-
2	ブロードアックス	鉄	砂鉄	-
2	ショートスピア	木材	砂鉄	-
2	レザーシールド	なめした皮	砂鉄	-
2	レイクロス	綿糸	綿糸	-
2	チェインメイル	綿糸	鉄	-
2	マジシャンハット	綿糸	木綿	-
2	ミトラ	綿糸	獣の皮	-
2	レザーキャップ	なめした皮	木綿	-
2	レザーブーツ	綿糸	なめした皮	-
2	フレアバースト	白紙のスクロール	ファイアーオーブ	-
2	フロストバイト	白紙のスクロール	アイスオーブ	-
2	ライトニングボルト	白紙のスクロール	サンダーオーブ	-
2	水晶	白紙のスクロール	魔錬石	-
3	ダーク	ダガー	砂鉄	-
3	ソードブレイカー	ダーク	鉄	-
3	レイピア	ショートソード	鉄	-
3	ヴァイキングソード	ロングソード	鉄	-
3	ウォーアックス	ハンドアックス	鉄	-
3	スチールアックス	ブロードアックス	鉄	-
3	パルチザン	ショートスピア	鉄	-
3	メイス	クラブ	砂鉄	-
3	セプター	クォータースタッフ	魔錬石	-
3	バトルボウ	ウッドボウ	鉄	-
3	バックラー	ウッドシールド	鉄	-
3	ラウンドシールド	バックラー	砂鉄	-
3	クリムゾンチェイン	チェインメイル	綿糸	-
3	メイジローブ	レイクロス	魔錬石	-
3	ダルマティカ	クロスアーマー	魔錬石	-
3	レザーアーマー	レザージャケット	獣の皮	-
3	ハーフヘルム	ケトルハット	綿糸	-
3	ウォーロックキャップ	マジシャンハット	魔錬石	-
3	クレリックキャップ	ミトラ	魔錬石	-
3	バンダナ	レザーキャップ	なめした皮	-
3	アイアンブーツ	ラスティブーツ	鉄	-
3	ノーブルブーツ	マジシャンシューズ	魔錬石	-
3	オリエントブーツ	プリーストブーツ	魔錬石	-
4	アイアンインゴット	鉄	鉄	鉄
4	コットンの生地	綿糸	[illegible]	綿糸
4	ポイズンダガー	ダーク	毒薬	鉄
4	トゥハンドソード	バスタードソード	鉄	鉄
4	イーグレット	ウォーアックス	鉄	砂鉄
4	ウィザードスタッフ	セプター	魔錬石	鉄
4	ロングボウ	バトルボウ	鉄	綿糸
4	ウッドグローブ	[illegible]	木材	木材
4	アイアンスパイク	ウッドグローブ	鉄	木材
4	ラージシールド	ラウンドシールド	鉄	鉄
4	ラメラアーマー	クリムゾンチェイン	鉄	獣の皮
4	スケイルメイル	ラメラアーマー	鉄	鉄
4	フードローブ	メイジローブ	魔錬石	綿糸
4	エンハンスローブ	ダルマティカ	魔錬石	木綿
4	スケイルヘルム	ケトルハット	鉄	なめした皮
5	ロットナイフ	ラウンドナイフ	鉄	-
5	バイパーファング	グラディウス	鉄	-
5	スクエアスラッシャー	トゥハンドソード	鉄	-
5	フランキスカ	イーグレット	鉄	-
5	シールドアックス	フランキスカ	鉄	鉄
5	ブーストアックス	スチールアックス	鉄	鉄
5	マナスタッフ	ウィザードスタッフ	木材	魔錬石
5	アイアンボウ	ロングボウ	鉄	綿糸
5	ヴァイキングヘルム	スケイルヘルム	鉄	鉄
5	スネークヘッド	スケイルヘルム	なめした皮	なめした皮
5	チャームキャップ	ウォーロックキャップ	魔力の粉	-
5	ソーサラーキャップ	ウォーロックキャップ	魔錬石	魔錬石
5	インディゴバニット	クレリックキャップ	魔力の粉	-
5	ビショップキャップ	クレリックキャップ	魔錬石	魔錬石
5	スパイクキャップ	クロスキャップ	鉄	鉄
6	ホーリークリスタル	ホーリーオーブ	ホーリーオーブ	-
6	ダーククリスタル	ダークオーブ	ダークオーブ	-
6	ファイアーアミュレット	綿糸	ファイアークリスタル	-
6	アイスアミュレット	綿糸	アイスクリスタル	-
6	サンダーアミュレット	綿糸	サンダークリスタル	-
6	パワーリング	ブレーンリング	ルビーの原石	-
6	タフネスリング	ブレーンリング	ダイヤモンドの原石	-
6	ゲイルリング	ブレーンリング	トパーズの原石	-
6	スピードリング	ブレーンリング	サファイアの原石	-
6	マジックリング	ブレーンリング	アクアマリンの原石	-
6	マインドリング	ブレーンリング	アメジストの原石	-
6	ハードインフェルノ	白紙のスクロール	ファイアークリスタル	-
6	ブリザード	白紙のスクロール	アイスクリスタル	-
6	サンダーストーム	白紙のスクロール	サンダークリスタル	-
7	クレイモア	スクエアスラッシャー	アイアンインゴット	アイアンインゴット
7	トライデント	オウルパイク	アイアンインゴット	サンダークリスタル
7	ブライトハンマー	メイス	アイアンインゴット	ホーリークリスタル
7	グレートボウ	アイアンボウ	アイアンインゴット	アイアンインゴット
7	プレートメイル	スケイルメイル	アイアンインゴット	-
7	シャドウローブ	フードローブ	ダーククリスタル	-
7	カズラ	エンハンスローブ	ホーリークリスタル	-
7	レザークロス	レザーアーマー	コットンの生地	
7	ルビー	研磨布	ルビーの原石	-
7	ダイヤモンド	研磨布	ダイヤモンドの原石	-
7	トパーズ	研磨布	トパーズの原石	-
7	サファイア	研磨布	サファイアの原石	-
7	アクアマリン	研磨布	アクアマリンの原石	-
7	アメジスト	研磨布	アメジストの原石	-
7	エメラルド	研磨布	エメラルドの原石	-
8	クリス	盗賊のダガー	ロットナイフ	アイアンインゴット
8	オウルパイク	蜥蜴槍兵の槍	パルチザン	鉄
8	フレイムスピア	王族蜥蜴の槍	オウルパイク	ファイアークリスタル
8	アイススピア	王族蜥蜴の槍	オウルパイク	アイスクリスタル
8	サンダースピア	王族蜥蜴の槍	オウルパイク	サンダークリスタル
8	ホーリーメイス	巨人の棍棒	ブライトハンマー	ホーリークリスタル
8	フレイムスタッフ	邪鬼の炎杖	マナスタッフ	ファイアークリスタル
8	アイススタッフ	邪鬼の氷杖	マナスタッフ	アイスクリスタル
8	サンダースタッフ	邪鬼の雷杖	マナスタッフ	サンダークリスタル
8	クリスタルワンド	魔術師の杖	マナスタッフ	ホーリークリスタル
8	牛人兵の斧	牛人の斧	鉄	-
8	王族蜥蜴の槍	蜥蜴槍兵の槍	鉄	-
9	ドラゴンキラー	クレイモア	オリハルコン	ダーククリスタル
9	ティアラ	魔竜の宝玉	ダーククリスタル	-
9	サークレット	魔竜の宝玉	ホーリークリスタル	-

追加レシピの予定は……?

現時点で判明している錬成レシピは上記の通りだが、新たに追加する予定自体はあるとのこと(追加時期については未定)。先行投資で、高レベルの錬成素材アイテムを集めておくといい……かも!?

素材レベル5のアイテムは、シナリオの黒き廃鉱と飛竜の谷の宝箱、大ボスからまれに入手可能。

錬成Lv.10のレシピについて: 今のところプレイヤーが上げられる錬成Lv.は、Lv.10が上限に設定となっている。とはいえ、掲載リストを見てもらえれば分かると思うが……現時点でLv.10の錬成レシピは未確認の状態だ。また、素材レベル5のアダマンタイトを使った錬成レシピは存在が確認されておらず、これらを使った錬成レシピがいずれ追加されるのは間違い無い……!?

『VER.2.02』でどう変わるのか?

新・デッキ構築の指針

『Ver.2.02』で一部のスキルに調整が入ったが、基本的なデッキ構成を大きく変える必要は無い。サポートジョブのスキルまで含めたDカードの性能を見直し、自分に合ったデッキを完成させよう!

Text:ちゃっきー

スキル1セットとルビーの原石はどちらがお得!

右の例の場合、ルビーの原石入りの②の方がわずかにダメージが高い。ただ、これは武器攻撃力が高い＆スレッシャーテイルの積み効果が薄い、という二つの条件がそろってのこと。基本的には、スキルを優先させた方が効率がいい、と覚えておこう。ただし、複数種のスキルを使うデッキとなれば話は別。両方のスキルに恩恵のある原石は、利用価値が大きく上がるぞ。

二系統の武器を使い分けるデッキの場合、ルビーの原石が効果を発揮。

スキル積みの攻撃力上昇は同系統のスキルに影響

同じ武器を使うスキルの場合、積み時の攻撃力上昇がほかのスキルにも影響する。右の①、③、④を見ると、その効果が分かるだろう。連係スキルは特にその効果が高いので、活用してみるといい。ちなみに、この効果は魔法スキルにも存在している。例えば、炎系の魔法スキルを積んだ場合は炎魔法全般が、回復系スキルを積んだ場合は回復魔法全般が強化されるわけだ。

威力上昇効果は意外に高い。スキルの枚数が足りないときも活用しよう。

スレッシャーテイルダメージ検証

使用武器の攻撃力：75
カード無し時のSTR：50

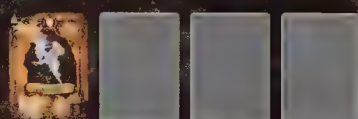
①スレッシャーテイル×24

ダメージ：202

②スレッシャーテイル×18
ルビーの原石×6

ダメージ：205

③スレッシャーテイル×6
ヴァンガードラッシュ×18

ダメージ：191

④スレッシャーテイル×6

ダメージ：151

サポートジョブ＆レベルアップ詳細

新生の丘で獲得した後、通常のプレイで上がっていくサポートジョブのレベル。そのレベルアップには、『護符の継承者』で追加された"討伐ポイント"が関係している。レベルアップに必要な討伐ポイントの目安は、下の表の通り。あとどのぐらいで上がるのかが気になったときは、D.NETのカード情報でチェックしてみよう。ただし、通信が途切れているときのプレイは、ポイントがD.NETに反映されない（サポートジョブレベルには反映される）ことに注意。ズレが生じることもあるので、あくまで目安程度に考えておこう。

討伐ポイントは、ダンジョン内で獲得した経験値から算出される。1回のプレイでより多くのポイントを稼ぎたいときは、終了時のキャラクターレベルが高くなる場所を選んでプレイしよう。高難度、かつモンスターの数が多いダンジョンが狙い目だ。なお、協力プレイの場合、ほかのプレイヤーが敵を倒しても、経験値の1／4が入る仕組みになっている。倒すモンスターが少ないので一見効率が悪そうだが、レベルアップに活用しやすい場所もあるぞ。

レベルアップ時の効果と必要討伐ポイント

Lv.	効果	討伐ポイント
1	コモンスキルが使用可能	0
2	スキルの消費EN補正緩和	3000
3	武器、防具の補正緩和	10000
4	スキルの消費EN補正緩和	20000
5	各種ステータス＋1	35000
6	武器、防具の補正緩和	50000
7	スキルの消費EN補正緩和	70000
8	武器、防具の補正緩和	90000
9	各種ステータス＋1	120000
10	アンコモンスキルが使用可能	150000

スキルの消費ENE補正緩和

ENE消費型のサポートジョブスキルを使う場合、レベル1の段階では2倍（端数切り上げ）のENを消費する。これがレベル2、4、7で軽減されていき、最終的には1.5倍（端数切り上げ）になるぞ。アンコモンスキルは、使えるようになった時点で1.5倍補正だ。

ソングオブパワーなど消費の小さいものは狙い目。

武器、防具の補正緩和

レベル3、6、8で10％ずつ上昇し、最高90％まで緩和される武器＆防具補正。例えば50％スタートなら、レベル8で80％補正となるわけだ。なお、この補正緩和はサポートジョブの種類を問わない。どのサポートジョブでもすべての武器、防具が使いやすくなるぞ。

魔法使いで武器を使う場合は、特に重要度が高い。

各種ステータス＋1

レベル5、9で1ずつステータスがアップ。上がるステータスはサポートジョブによって異なり、戦士ならSTR、魔法使いならINT、僧侶ならMIN、盗賊ならAGIだ。上がり幅が小さく大きな影響は出ないので、アンコモンスキルに興味が無いならレベル8で止めてもいい。

ステータスの上昇はオマケ程度と考えておこう。

ダメージ検証補足：強攻撃スキルの場合、枚数が合成最大値に満たなくてもプラス値の割合分ダメージがアップする。このため、デッキの空きスペースがあまり無い場合にも組み込む価値が高いぞ。一方の連係スキルは、最大積みに満たないと攻撃力上昇値が極端に下がる。デッキに最大積み分の空きスペースが無い場合には、ルビーの原石で代用するのがオススメだ。

戦士

スレッシャーもロックブレイカーもまだまだいける

主力スキルに変更が見られるが、使い勝手はそれほど変わっていない。これまで通りのデッキでも十分戦える。

最も戦いやすいと言われてきたのが①のデッキ。スレッシャーテイルの積み効果が下がったことなど不安要素はあるが、使い勝手は依然良好だ。攻撃力を重視し、スレッシャーテイルを減らしてコンセントレーションを入れてもいい。

②はロックブレイカーを主軸とするデッキ。こちらも積み効果は落ちたが、バーサーカーラッシュで威力アップを図っているので問題無い。

DECK SAMPLE①

スレッシャーテイル×18
ハンドレッドソード×4
ミスリルソード×4
回復&食料×9

DECK SAMPLE②

バーサーカーラッシュ×24
ロックブレイカー×2
回復&食料×9

注目のeアイテム ★スピードリング

単品でもDEXが20上がる★スピードリング。マイナスがINTとMINなので、戦士にとって不利は無い。レートは高いが、デッドエンドなど出が遅いスキルを使うならぜひ入手したい逸品だ。なお、合成時はマイナスが軽減されるだけ。無理に複数集める必要は無い。

パワー型のスキルを使うときは、★スピードリングが大活躍。値段分の価値はある。

魔法使い

INT型なら変化無し、STR型はやや苦しく

サポートジョブレベルを上げたときの武器補正緩和は、90%が上限。武器攻撃を主体とする場合は要注意だ。

①は完全魔法型。eアイテムでINTを上げ、属性杖と魔法でダメージを与えよう。多数の敵を相手にするときは範囲魔法、1体に対してはコンバージファイアーを使っていく。ハードインフェルノのスクロールは、ボス戦のためになるべく温存しておくこと。

武器攻撃が主力となるのが②のデッキ。できる限り攻撃力の高い槍を持ち、そのほかのeアイテムでSTRを稼ごう。

DECK SAMPLE①

アイスブリザード×1
コンバージファイアー×11
フレイムインフェルノ×6
ハードインフェルノ(巻物)×7
回復&食料×10

DECK SAMPLE②

クラウドブレイカー×24
ハードインフェルノ(スキル)×2
アイスブリザード×1
回復&食料×8

注目のeアイテム 炎巨人の剣

巨人の剣は、属性攻撃力の付いた片手剣。魔法使いでスレッシャーテイルを使うときに便利な武器だ。特に炎巨人の剣は、アイテム取引所での値段が安く入手しやすい。D.NETに加入している人は狙ってみよう。もう一つの氷巨人の剣は、レア度が高いアイテムだ。

劣化スピードは早くない。2本持ち込めば、ほとんどのダンジョンを乗り切れる。

僧侶

eアイテムの工夫でホーリーソードを強化

特殊な性質を持つホーリーソードを主力にするか否かが運命の分かれ道。集めるeアイテムもガラリと変わるぞ。

ホーリーソードを使う場合、STRは不要。eアイテムの防具で聖耐性を99まで上げ、宝石や装飾品でDEXとMINを上げるのが理想型だ。①は、そのときのデッキ例。DEXよりも攻撃力を重視したい場合は、ライジングスラッシュをスレッシャーテイルに差し替えよう。

②は棍棒を使う場合のデッキ例。攻撃力を大きく上昇させるソング オブ バトルをハードブレイカーに変えてもいい。

DECK SAMPLE①

ライジングスラッシュ×18
スレッシャーテイル×6
スーパーヒーリング×2
ホーリーボルト×1
回復&食料×8

DECK SAMPLE②

ハードブレイカー×6
ソング オブ バトル×12
スーパーヒーリング×2
回復&食料×9

注目のeアイテム ホーリーソード

ホーリーソードは、STRでなく聖耐性の値によって威力が上がるのが特徴。この武器を主体に戦う場合はSTRが必要無くなるため、その分をMINに回せば聖魔法を最大限に生かせるぞ。ただし、武器自体の攻撃力が低いので、攻撃力上昇系のスキルは効果が薄い。

ホーリーソードを使えば、MINを稼ぎやすい。ホーリーボルトと組み合わせよう。

盗賊

STR型かLUC型かの選択

短剣を主力にする場合でも、デッキの方向性は2種類ある。LUC型は、ラウンドナイフとの組み合わせが強力だ。

①は、ラウンドナイフを持つ場合のデッキ例。eアイテムでもLUCを稼ぎ、ラック使用時のLUCを100に近付けよう。こうすることで、毎回のようにクリティカルが出せるぞ。

②は、STR重視のパワー型。武器は、攻撃力のある古鉄が理想だ。スタンボムは、多数のモンスターを相手にするときに活用しよう。ここに、サポートジョブのスキルやルビーの原石を入れるのもいい。

DECK SAMPLE①

ライトニングスラッシュ×24
ラック×2
回復&食料×9

DECK SAMPLE②

ライトニングスラッシュ×6
ヘビースタッブ×18
スタンボム×2
回復&食料×9

注目のeアイテム ラウンドナイフ

クリティカル率が上昇する上、クリティカル時のダメージが通常より格段に大きいラウンドナイフ。その特性は、攻撃力の低さという欠点を補って余りある。できる限りLUCを上げ、長所を最大活用しよう。アイテム取引所で安く手に入れられることもポイントだ。

LUCが高ければ、毎回のようにクリティカルが出る。攻撃力からは想像できない強さだ。

01 事項 上のデッキの改造例：戦士デッキは、攻撃力上昇のスキルと相性がいい。サポートジョブが僧侶のときは、回復系カードを減らしてソング オブ パワーを1枚入れるのがオススメだ。これは、魔法使いの②や盗賊の②のデッキにも応用できる。魔法使いの①は、コンバージファイアーの代わりにハードインフェルノスキルを入れ、フレイムインフェルノを増やすのも有効。

おすすめダンジョンは多種多様

目的別ダンジョン探索指南 Ver.2.02

このバージョンで、自分の目的に合ったダンジョンは果たしてどこなのか？　討伐ポイントや討伐数、そしてドロップアイテムなどいろいろ踏まえた上で、オススメダンジョンを紹介していこう。

Text:真瑠世

気楽にアイテム収集 シナリオダンジョン

シナリオでは、中級レアかつ利用価値の高いアイテムを集めやすい。特にリング系や宝石に注目！

シナリオプレイは敵の配置が固定なので、討伐数や討伐ポイントが安定することが特徴。また、クリア済みの人も多いと思われ、アイテム収集に危険が少ない。討伐数を稼ぐ場合は、時間効率を考えると前バージョン同様「名も無き遺跡」になるが、今回から導入された"討伐ポイント"を稼ぎにくい。シナリオでは主にリング系、宝石系のアイテムを稼ぐのに適しているのでチェックしよう。

シナリオは敵の配置が固定されているので、デッキや装備を決めやすい。また、慣れてくればeアイテムの空きスペースを多めにしやすいのも魅力。

オススメ1 古の城

敵の数	討伐Pts.	平均GOLD
39体	259Pts.	約1800G

古の城は敵の数があまり多くないため、討伐ポイントは少なめ。しかしクリア報酬でパワーリング、そしてサファイアを含めた宝石を入手できる数少ないダンジョンだ。また、道中のバッグ、ラージバッグはショップで売ると合計で1500Gになるため、安定して3000Gを稼げるのが魅力。最短ルートを通った場合は5分程度でクリアでき、宝石狙いで何度も潜る場合にオススメだ。

価値の高いサファイアは、古の城を速攻でクリアしながら狙っていこう。バッグ系を回収すればゴールドを安定して稼げるので、オススメのダンジョンだ。

オススメ2 モイ・トゥラの攻防

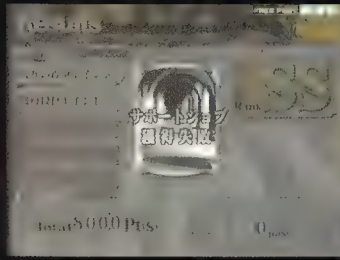
敵の数	討伐Pts.	平均GOLD
56体	434Pts.	約2000G

シナリオの中では高い討伐ポイントを稼げる。道中ではスライミミックから研磨布を拾える可能性があり、これを使えば原石を宝石に錬成することが可能だ。クリア報酬ではリング系、サファイア＆トパーズ以外の宝石、そして貴重な錬成アイテムである魔竜の宝玉が期待できる。炎系の錬成素材や、ガーゴイルから砂鉄、そして回復系eアイテム集めにも適している優秀なダンジョンだ。

スライミミックで研磨布を狙う。クリア報酬が悪くないので、ひたすら潜ってアイテムやポイントを稼ぐのもいいだろう。ただし、プレイ時間は長めだ。

オススメ3 新生の丘

敵の数	討伐Pts.	平均GOLD
77体	363Pts.	約1400G

このシナリオは敵の数が非常に多く、討伐数稼ぎに適している。そして注目したいのが、クリア報酬の転生の鍵。羽演出でのみ入手可能なのでその確率は低いが、このダンジョン以外では一層入手困難なため、他種族へ転生を希望する場合はこのダンジョンに潜るといい。道中は素材アイテムと研磨布がオイシイ。弱い敵が多いので、召喚モンスターを使って召喚系の通り名を狙うのにもオススメだ。

新生の丘は、サブミッションを成功させるとサポートジョブを獲得してしまう。わざとサブミッションを失敗させるため、魔法使いか盗賊の扉をくぐろう。

オススメ4 風の神殿

	敵の数	討伐Pts.	平均GOLD
A	64体	412Pts.	約1700G
B	約35体	約230Pts.	約1300G

風の神殿は各種獲得データに優れ、モイ・トゥラと並ぶ優秀なダンジョン。データAは敵をすべて倒してクリアした場合のもの。データBはEXITから出た場合のもの。フロア3から登場するサキュバスからはルビー、ダイヤモンド、エメラルドの宝石をドロップしやすく、盗賊ならばスティールを使ってEXITから出れば、効率よく宝石を集められる。

盗賊を使っているならサキュバスからスティールをしよう。うまくいけば宝石を盗め、運よくそれがルビーの宝石なら、価値が高いので見返りが大きい。

オススメ5 黒き廃鉱

	敵の数	討伐Pts.	平均GOLD
A	51体	282Pts.	約1600G
B	約20体	約100Pts.	約600G

フロア2にある、素材が大量に眠る部屋がこのダンジョンの魅力。フロア2を進むと三つにルートが分岐していて、ここでは"正面の部屋の色"と"設置物"から、素材部屋の位置が判別可能だ。正面の部屋の色は無色、青色、赤色の3種類あり、それぞれの色ごとに2パターンずつマップが存在する（下記参照）。なお、素材のみを回収してEXITから出ると、約5分で1プレイが終わる。

●フロア2の分岐の見分け方

①：正面の部屋の色が無色（茶色）
→分岐を右へ
②：正面の部屋の色が青色＋設置物無し
→分岐を左へ
③：正面の部屋の色が赤色＋床にスイッチ
→分岐を左へ
④：②と③に該当しない青色と赤色の場合
→分岐を正面へ

召喚モンスターの注意点：召喚モンスターで敵を倒すと召喚系の通り名を獲得できる。しかし召喚モンスターで敵を倒すと、得られる討伐ポイントが80%になってしまう。討伐ポイントを稼ぐ場合は召喚モンスターに頼らないようにするといい。なお、召喚モンスターはアヴァロンの壁系のモンスター、またはガーディアンリザードマンがオススメ。モンスターに武器を装備させて暴れさせよう。

討伐ポイント重視!!

協力ダンジョン一人プレイ

本来全国通信で協力して進むダンジョンであるだけに、敵の数や討伐ポイントなどが高めだ。

通信協力ダンジョンを一人でプレイするパターンは、シナリオプレイに比べて敵の数が多くて強さが一回り上といえる。ある程度の慣れと装備が必要になるものの、基本的に討伐ポイントを多く稼げるのが特徴だ。また、クリア報酬は全国協力プレイと同様のものが出るため期待できる。

ただ、強力な敵が出る割には、道中の獲得ゴールドがシナリオプレイとあまり変わらない。クリア報酬を取引所に出して資産を増やすといい。

敵が強いので、武器の劣化は激しい。ダンジョンによっては武器を2〜3個持ち込まないとキツイので注意。

協力ダンジョン一人プレイは、敵の数や強さが厄介。その分討伐ポイントが多めなので、トライする価値は高い。

オススメ1 虚空の神殿

敵の数	討伐Pts.	平均GOLD
約50体	約370Pts.	約1250G

回復系カードが大量に設置されているため、のんびり遊べるのが虚空のいいところ。敵の数、討伐ポイント、獲得ゴールドのどれもいい数字ではないが、クリア報酬で各種宝石を期待できるため、宝石集めに適しているダンジョンだ。

なお、ほとんどの敵を討伐しながら普通に進めば大体ゴールドドラゴンへ到達できるが、フロア2のランダムマップが広い場合は、敵を全討伐していると中央へ間に合わないことがあるので注意しよう。敵を全討伐する場合は、フロア1を全討伐→フロア2は地図を使って速攻→ルームガーダーまで終わらせてゴールドドラゴンを確定させてからフロア2まで戻って討伐するといい。

フロア2の全討伐はルームガーダーまで終了させてから戻る方が確実。ゴールドドラゴンを倒してのクリア報酬が狙いだと思うので、そこは忘れずに。

オススメ2 忘却の神殿

敵の数	討伐Pts.	平均GOLD
約90体	約850Pts.	約1900G

ランダムマップ5階層で成り立っている忘却の神殿は、敵を全討伐して討伐数と討伐ポイントを稼ぐダンジョンとして非常に優秀。数字を見れば一目で分かるが、1プレイ当たりで得られる討伐ポイントは最高値。ただし、敵の全討伐を目指すときに注意したいのが回復状況。道中でカードアイテムが全く出ないため、持ち込み回復カードと道中のドロップでまかなう必要があるからだ。EN回復系カードを大量に持ち込み、さらにAGIをある程度確保しないとすべての部屋を回るのが難しくなる。コンティニューをしないためにも、ルームガーダーとボス戦（右の部屋になる）のパターンを覚え、なおかつ状況次第で途中で全討伐をあきらめる判断も重要だ。

全討伐するにはEN回復系を大量に持ち込むのが肝心。また、各部屋の戦闘をなるべく効率よくこなすパターンを覚えよう。その分獲得ポイントが高い。

オススメ3 悠久

敵の数	討伐Pts.	平均GOLD
約60体	約580Pts.	約1400G

ランダムマップをフロア9までクリアしていく悠久では、ブルードラゴンを撃破してクリア報酬に期待したい。地図を持ち込んでAGIを高めにして挑み、ブルードラゴン到達時に残り時間1分以上あれば撃破の期待が高まる。しかし、ランダムマップ次第ではブルードラゴンに到達した辺りでタイムオーバーになることも……。討伐数や討伐ポイントを気にする場合は、基本的にはフロア9まで到達することを目指し、ガーディアンリザードマンやデーモンなどの強力な敵が居るフロアで寄り道して討伐ポイントを稼ごう。サキュバスやガーゴイルなどが出現した場合はドロップアイテムが期待できるので、この場合も寄り道してよさそうだ。

ランダムマップが毎フロア長いときは、討伐狙いにチェンジするのも悪くない。各フロア1分以内で階段を下りるのを目標に、遅れたら切り替えよう。

オススメ4 堕ちた英雄①

敵の数	討伐Pts.	平均GOLD
約50体	約600Pts.	約1700G

最難関ダンジョンだけあって、基本的には敵の出現パターンや倒す順番などを把握しないと痛い目に遭ってしまうが、討伐ポイントやクリア報酬が稼ぎやすいダンジョン。まずは、全国プレイや店内協力プレイである程度の敵の位置やパターンを把握してから、敵を全討伐してクリアを目指すプレイに挑戦してみるといい。敵を全討伐する際は、魔法スキルのグランドシェイカーを持ち込むと楽。慎重に敵を転ばせながら料理していこう。

道中では各種エレメントやオーブ、ファルシオンやバトルアックスを拾えることが多いのが魅力。ある程度慣れれば、敵を全討伐しつつ左のボスを目指せると思われ、クリア報酬もなかなかだ。

敵の配置を覚えて対処しないと、かなり危険な一人プレイの堕ちた英雄。魔法スキルのグランドシェイカーを持ち込んで転ばせると、楽に進めるぞ。

オススメ5 堕ちた英雄②

敵の数	討伐Pts.	平均GOLD
約45体	約480Pts.	約1300G

最難関ダンジョンをシングルプレイで中央のボスを撃破する楽しみ方もある。この場合は討伐数や討伐ポイントが少なくなってしまうが、中央のボスを撃破したときの達成感は大きいはず。

スレッシャーテイルを使えば、戦士はもちろん僧侶、魔法使いでも中央クリアを狙っていける。道中と3連ルームガーダーに慣れれば、ダメージを少なく抑えられるので、その分ボス戦が楽になるぞ。ボス戦は召喚モンスターを呼ぶと多少楽になる。とはいうものの、ボス戦を一人で立ち回るにはかなり修練が必要で、特に炎系の攻撃と全方位攻撃をかわすのが重要だ。なお、シングルプレイでも緑の柱演出のクリア報酬は出るぞ。

召喚モンスターを使うと、開幕が完全パターンになる。まずは中央の扉を開けるのが先決だが、開けた後もかなりの修練が必要といえよう。

QOD2事典

召喚モンスターについて：堕ちた英雄で召喚モンスターを使う場合、最初のワープ前にディアボルガやサラマンダーを召喚して、ガレス（黒）の方へワープするといい。魔法使いでハードインフェルノスキルを使用する場合は、ディアボルガを召喚してガヘリス（白）へワープ。得意or弱い敵でない方を最初に相手にし、中央の島へ一体送った後の展開を楽にしよう。

決める！ 超人！ 必殺技!!

キン肉マン マッスルグランプリ KINNIKUMAN MUSCLE GRAND PRIX

いよいよ稼働が目前に迫った『キン肉マンマッスルグランプリ』。今回の記事では、プレイの基本を紹介していく。特に難しい操作は無いので、気軽に楽しめること間違い無し！　稼働の暁には、万難を排してゲーセンに行かねばならんですよ！

キン肉マンマッスルグランプリ
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：対戦格闘アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2006年3月稼動予定
■使用基板：SYSTEM 256

Text.黒鉄タカスエ

基本は「打」「防」「投」の3すくみ

本作は「打」、「防」、「投」が3すくみの関係になっている。打撃に対しては防御、防御に対しては投げ（組み技）、投げに対しては打撃がそれぞれ有利に働く。シンプルかつ分かりやすい構図で、初心者でもすぐに基本をマスターできるだろう。

また、打撃には上中下段といった概念が存在しないため、防御ボタンを押したままにしておけば打撃はすべてガードできる。これは必殺技でも同じで、一部のガード不能技を除き、削りダメージも無く完全に防ぎ切ることが可能だ。

防御は打撃に対して強い

打撃は投げに対して強い

投げは防御に対して強い

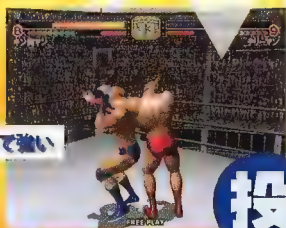
打撃かわし＆組み弾き

基本の3すくみと並んで重要なのが、「打撃かわし」と「組み弾き」。それぞれ相手の打撃や投げに合わせて入力することで、攻撃を無効化できるのだ。打撃かわしと組み弾き成功後は先に動けるため、相手のスキに反撃を入れられるぞ。

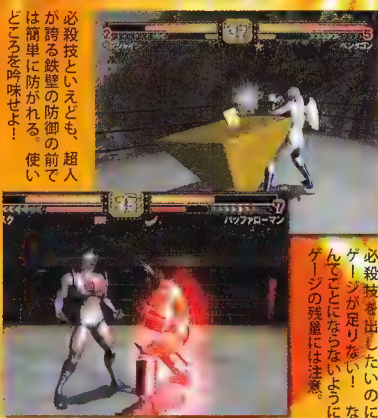
ガードを解いて相手の打撃を誘い反撃したり、打撃に行くと見せかけて投げを狙ったり……。これらの特殊行動を駆使することで、一筋縄ではいかない熱い読み合いが展開できること請け合いだぞ。

組み弾きに成功すると、相手は大きくよろめく。そこを一気に攻め立てて大ダメージを与えてやろう！

相手の大技を狙え！

打撃かわしの有利時間は短いので、コンボの終わり際など、スキの大きな打撃に重ねるのが鉄則！

必殺技＆ゲージため

体力ゲージの下にある「テンションゲージ」。これは必殺技を出すために必要なゲージで、超人たちはこのゲージを消費して必殺技を繰り出す。必殺技はレバー入力と「必殺ボタン」の組み合わせで簡単に発動でき、技の種類によってテンションゲージ消費量に違いがある。

テンションゲージは、攻撃を当てたりくらったりしたとき以外にも、任意でためることが可能（最大ストック数は9）。ゲーム中では、相手をダウンさせたときのような余裕のあるときに、こまめにゲージをためておこう。いつでも必殺技を繰り出せる状況を作っておくことが重要だぞ。

必殺技といえども、超人が誇る鉄壁の防御の前では簡単に防がれる。使いどころを吟味せよ！

必殺技を出したいのにゲージが足りない！なんてことにならないようにゲージの残量には注意。

超必殺技をくらわせるんじゃ～!!

必殺技の中には、9個のテンションゲージすべてを消費して発動する「超必殺技」が存在！　発動条件がシビアなだけに、その威力はまさに必殺。対戦相手の心をヘシ折ることができるだろう。

サンシャインの超必殺技「魔界地獄巡り」がラーメンマンにさく裂！　ヒットさせると、派手な演出とともに技の名前が画面に表示され、興奮はマックス！　原作と同じ技でとどめを狙うのも面白いぞ。

体力の約半分を奪うこの威力！

おまけですよ中野さん！ CPU戦最後には「バゴア、バゴア」という笑い声と共に「ヤツ」が登場する。そう、ヤツとは超人強度1500万パワーを誇る悪魔超人の首領「悪魔将軍」だ！　恐怖の必殺技「地獄の断頭台」「地獄のメリー・ゴーラウンド」を引っ提げ、超人たちの前に立ちはだかる。その圧倒的な存在感、ぜひゲームセンターで確認してほしい。

予選は終盤戦。最後まで気を抜くな!!

闘劇前にGIGSもあるぞ！

3月19日（日）セガ本社にて、『GUILTY GEAR GIGS The 2nd』の決勝大会が行なわれる。闘劇前のシングル戦を制すのは果たしてだれか!?
http://www.sega.jp/location/051229_2.html

GUILTY GEAR XX
THE MIDNIGHT CARNIVAL

ギルティギア イグゼクス スラッシュ
■メーカー：アークシステムワークス、セガ
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：2005年9月末（稼働中）
■使用基板：NAOMI GD-ROM

※文中の略称や略語は以下の意味を表しています

略称	意味
ガトリング	ガトリングコンビネーション
ダスト	ダストアタック
ロマキャン	ロマンキャンセル
デッドアングル	デッドアングルアタック
バースト	サイクバースト
【 】	ガトリング（カッコ内）
ⓒ	キャンセル
Ⓙ	ジャンプキャンセル
Ⓡ	ロマンキャンセル
Ⓕ	フォースロマンキャンセル

[illegible]?

続・闘劇'06最新情勢

[illegible]ぎたが、現状はどうなっているかを引き続き[illegible]
[illegible]キャラを止めるのはやはり難しいようだ

中盤戦である2月の予選を終え、いよいよ終盤戦に突入した闘劇予選。

最近の予選の展開を見ていると、3タテ、逆3タテといった、流れに乗ったプレイヤーが一気に倒す展開が多く見られる。本作では「投げ仕込みフォルトレス」といった強力な防御手段の使用が難しく、攻撃偏重のゲームになっているため、攻撃力の高いキャラ、またはプレイヤーによる、強気のプレイが特に効果を発揮している（このリスクを恐れないスタイルやプレイヤーはテロ、テロリストや荒らしと呼ばれている）。

優位な展開をキープしていても、守りがちになると、一瞬で荒らされる可能性が高い。予選では、荒らし能力の高さが注目され、荒らし能力の高いキャラの先鋒配置が重視されているようだ。

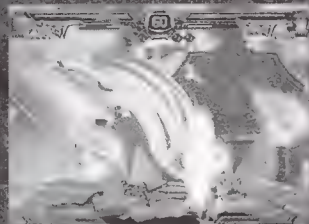
スレイヤーは荒らしキャラの典型。単発で高火力なので、逆転要素が高いのも強み。

[illegible]ーも連続技の威力が高く、流れに乗りやすい。連続技をミスしやすい欠点もあるが……。

闘劇'06予選注目キャラ1

ファウスト

安定型キャラのハズだが、アイテムによって波を起こせる、今一番ホットな荒らしキャラ!!

長いリーチが長所だが、最近の予選では、何が出るかな？のアイテムで相手のペースを乱す荒らしキャラとしての活躍が目立つ。当たると痛い➡＋HSや、ラッキーヒット感の強いもう一丁オイッス!!（ジャストフレーム）[illegible]

メテオやもう一丁オイッス!（ジャストフレーム）など、予測できない行動の多さが荒らしにつながる。

闘劇'06予選注目キャラ2

A.B.A

勝つときはボロ勝ち、負けるときは瞬殺されるA.B.A。ワカラン殺し度の高さは随一か!?

一撃必殺技の嵐により絶滅するかと思いきや、一部のプレイヤーの努力により、その位置は上昇中。ネタが豊富かつ攻撃力は高いので、緊張感のある大会においては[illegible]

攻撃力の高さは一級品。大会という固くなりがちな場面でのワカラン殺しは脅威だろう。

荒らすためには？ 荒らされないためには？ チームの順番を考えてみる

やっぱり本作でも重要になるのはチームの順番。同じ実力のチームがぶつかったとしても、チームの順番次第で結果が逆になることがおかしくないので、「どの位置にどのキャラを配置するか」が重要視される。そこで、キャラに向いている順番を考察してみた。

選考の基準は、「先鋒＝攻撃力が高い、流れをつかみやすい」「中堅＝対抗キャラ。相性のいいキャラにぶつけることでより優位な運用かできる」「大将＝安定型キャラだが、安定しているので先鋒、中堅でもこなせる」といった感じになっている。もちろん、これらの要素に自身の苦手キャラ、得意キャラで順番を変えていくのだが、基本的にはこれが原則になると推測している。

チームを組む、順番を決める際は、これらポイントに気を付け、試[illegible]を立ててみよう。舞台はチーム戦なので3人の意志統一が重要だ。

	向いているキャラ・スタイル	コメント・備考
先鋒向きキャラ	●エキサイトファイター向け メイ、ミリア、エディ、アクセル、ジョニー、闇慈、スレイヤー、イノ、ザッパ	基本的には腕はあるけど大将をする度胸が無い人向け。しかし、最も向いているのは負けることにリスクを感じないテロリスト系プレイヤー。若い人ほどその傾向が強い。
中堅向きキャラ	●職人、事故負けに萎えない人向け 聖騎士団ソル、A.B.A、ポチョムキン、チップ、ヴェノム、ディズィー、ロボカイ	パッと見は、弱キャラ並べただけ？な印象もあるが、職人レベルのプレイヤーなら十分戦力になる上、有利、もしくは闘いやすいキャラにぶつければ、効果を発揮してくれる。
大将向きキャラ	●キャラの強さに関係無く人間力が強い人 ソル、カイ、梅喧、ファウスト、紗夢、テスタメント、ブリジット	チームリーダーが勤める位置。自ら志願する人は、プレッシャーに強いタイプなので任せることをオススメする。とはいえ、ただの目立ちたがりの場合もあるので注意

SLASH事典　やっぱり当たる？ [illegible]ジンクス：先月号で触れた「人名を[illegible]したチーム名」という勝利のジンクスですが、早くも効果が表れた模様。前回[illegible]の「kaqn」[illegible]（旧チーム名）ではもう一歩のところで勝利できなかったが、【[illegible]の波動に目覚めたさち子】（新チーム名）に変更したところ、一発で本戦出場が決まりました。ジンクスは偉大かも？

対戦攻略

A.B.A

A.B.A

先月に引き続き、極諸刃モードの起き攻めのキャラ別注意点と、バースト対策の連続技を紹介。

Text：パチ

極諸刃モードの起き攻めと新連続技

極諸刃モードの起き攻めのキャラ別パターンを紹介（右表参照）。特に注意したいのは、リバーサル無敵技を持つキャラ。テンションゲージの残量によって、狙えるキャラが変わるので、右の表を見てほしい。

新着連続技は、諸刃モードから安全に通常モードへ戻る連続技。Ⅰ～Ⅲは画面端の通常投げ始動で、断罪の1～2段目の間以外は、すべてバースト対策にもなっている。最後のダッシュ遠距離立ちSはなるべく遠く、かつ低めに拾うのがポイント。断罪を多く決めているので、テンションゲージ増加率が高く、通常モード時の起き攻めにフォースロマキャンを使えるので、諸刃モードに戻しやすいのがウリ。連続技Ⅳは体力回復を重視した連続技。断獄フォースロマキャンと同時に分離で通常モードに戻り、素早くダウン追い打ちで結合を決めていこう。

断罪の1～2段目の間はバーストされるポイントだが、狙うのが難しいので気にしなくていい。バースト対策兼ゲージ稼ぎが狙える一石二鳥の連続技だ。

極諸刃モードの起き攻めパターン	
導入パーツ	過失Ⓕレバー後ろ入れ【立ちP→近距離立ちS】～
	※【立ちP→近距離立ちS】は過失がヒットorガードされたときのヒットストップの掛かる時間に入力
過失ヒット時	立ちP後の技が出ないので追撃を決める
	【近距離立ちS→しゃがみS】[illegible]飽食×n→（諸刃ゲージ終了間際に飽食から）ジャンプHSⒸ結合
過失ガード時	立ちP後の技が出ないので追撃を決める
	【遠距離立ちS→しゃがみHS】or抹消～覆滅～断獄から連続技へ
発生の早いリバーサル無敵技	ガードできるので、その後に反撃を決める
バックステップ	【立ちP→近距離立ちS】のどちらかがヒットするのでそのまま、しゃがみS[illegible]飽食へとつなぐ

各キャラごとのリバーサル対策	
A.B.A	起き攻めを過失Ⓕ断罪にする
	変質：相打ちで相手がダウン　バックステップ：断罪がヒット　ゲージが50%以下の場合は通常の起き攻めでOK
聖騎士団ソル（ゲージ50%以上は×）	起き攻めを過失Ⓕ断罪にする
	LV1のすべての技に対応　ガンブレイズ：過失がヒット　シュトルムヴァイパー：断罪がヒット。ただし、Lv2シュトルムヴァイパーはつぶせないのでチャージゲージLv2以上ではオススメしない
ソル（ゲージ50%以上は×）	各リバーサル必殺技の対応に注意
	バンディットリヴォルヴァー：1段目ガード後、【しゃがみP→近距離立ちS】で反撃　ウォルカニックヴァイパー：ガード後に反撃　そのほかの技：過失がヒット
カイ（ゲージ50%以上は×）	起き攻めを過失Ⓕ断罪にする
	ヴェイパースラストとバックステップをつぶせる
ポチョムキン	起き攻めを過失Ⓕ少し待って➡＋Pを2回入力する
	過失ヒットorバックステップ時：➡＋Pが出る　ガイガンター時：➡＋P入力の前に暗転するので、暗転後に投げる　ハンマフォール、ジャッジガントレッド：➡＋Pからガトリングに移行してつぶす。ジャッジガンドレットは8発目にジャンプキャンセル可能のガトリングを当て、ジャンプで攻撃を避けて反撃　ヘブンリーポチョムキンバスター：見てから【立ちP→しゃがみS】を決めよう
闇慈（50%以上は×）	起き攻めを過失Ⓕ【立ちP→近距離立ちS→後ろ入れ立ちHS】と入力する
	紅：ガード　ガードポイント技：投げ返しorガード　HS風神：近距離立ちSでつぶせる　バックステップ：立ちPがヒット
ジョニー	ゲージ100%時は過失Ⓕ黄色サイクバーストとつなぐ
	「それが俺の名だ」を出したら、それを見てから黄色サイクバーストで返し、ダウンを奪う。その後、基本の起き攻めを狙う。ゲージ50%以下は、「それが俺の名だ」をガード
テスタメント、ディズィー	過失Ⓕ遅らせて【P→近距離立ちS】と入力
	リバーサル必殺技は発生が遅いのでガードが間に合う。ネクロ怒った場合はジャンプで避ける
この起き攻めを仕掛けるべきでないキャラ	アクセル、紗夢、闇慈、スレイヤー、ザッパ、ブリジット、ロボカイ
ゲージが50%以上でも起き攻めを狙えるキャラ	メイ（100%は×）、ミリア（100%は×）、エディ、梅喧、ジョニー、ヴェノム、テスタメント、ディズィー

新着連続技

投げ→しゃがみHSⒸ断罪→断罪→ダッシュ遠距離立ちSⒸ結合　※ジョニー、イノ、ザッパ、ロボカイ用

投げ→しゃがみHSⒸ断罪→ダッシュしゃがみS（低めに当てる）Ⓒ断罪→ダッシュ遠距離立ちSⒸ結合
※カイ、メイ、ミリア、梅喧、テスタメント、紗夢、闇慈、ディズィー、スレイヤー、ブリジット用

[illegible]HSⒸ断罪ダッシュ遠距離立ちSⒸ結合　※エディ用

[illegible]ングⒸ抹消～覆滅～断獄Ⓕ分離→結合　※ソル(4)、梅喧(3)、ポチョムキン(4)、エディ(6)、ファウ[illegible]
[illegible]カッコの数字はガトリングを入れられるヒット数

VS.

対キャラ攻略

ANJI MITO

御津 闇慈

巷を騒がす闇慈を倒すには、各種必殺技の対策が必須。キャラごとに対処を覚えよう。

Text：ケンちゃん

P戒への対処法

P戒はガードしても闇慈側が有利なので、ガードしても依然として相手ペースで試合が進んでしまう。反撃を試みて状況を打開しよう。

戒の攻撃判定は地面部分にしか存在しない。基本的な対策は、「足元が無敵になる技を出す」「戒の着地と同時に通常投げ」「攻撃発生が早い技で落とす」の三つになる。

下表にオススメの技が挙げられていないキャラは、タイミングは難しいが通常投げで反撃しよう。

とりあえずP戒は全キャラ通常投げで切り返せる。通常投げの見返りの大きいキャラはオススメだが、猶予フレームは1しか無いので難しい。

P戒へのオススメ対処法

キャラ	対処方法
聖騎士団ソル	立ちK
A.B.A	立ちP
ソル	立ちK
メイ	イルカさん・縦or立ちK
チップ	足払い
紗夢	立ちPor破斧
ジョニー	ダッシュ
スレイヤー	しゃがみHS
イノ	ダッシュ
ザッパ	立ちK
ブリジット	⬅＋P

風神→臨or針・壱式への対処法

HS風神後の臨と針・壱式への対処が不完全だと、攻め続けられてガードバランスをためられるので危険だ。下表の対処法を参考にして、早いタイミングで切り替えそう。

基本には前方ジャンプフォルトレスがオススメ。これで臨は空中フォルトレス、針・壱式は確認してからジャンプ攻撃でカウンターを狙える。これに加え、臨を確認してから下段攻撃でつぶせば、相手は安易な固めができなくなる。

[illegible]ジャンプ攻撃を持っているキャラは、闇慈のテンションゲージが50%未満なら[illegible]。覚えておいて損は無いはずだ。

風神→臨or針・壱式のオススメ対処法

キャラ	オススメ対処方法	キャラ	オススメ対処方法
聖騎士団ソル	ガンブレイズ、ハイジャンプP	ジョニー	ハイジャンプS、（確認）しゃがみHsorミストファイナー・上段
A.B.A	証拠・隠匿、ハイジャンプK	アクセル	（確認）しゃがみKorしゃがみS
ソル	Sヴォルカニックヴァイパー	闇慈	（確認）➡＋Kor天神脚
カイ	ダッシュ HSヴェイパースラスト	ヴェノム	しゃがみK→ガード
メイ	（確認）しゃがみKorイルカさん・盾	テスタメント	➡＋K[illegible]ウォレント
ミリア	（近距離）前転、（遠距離）バックステップ	ディズィー	ハイジャンプHS、（遠距離）インペリアルレイ
エディ	➡＋HSR矢ガード、しゃがみK→ガード	スレイヤー	（確認）永遠の翼、（近距離）足払い
ホチョムキン	立ちK→ガード、（遠距離）立ちK→F.D.B.	イノ	低空限界フォルテッシモ→黄色サイクバーストorガード
チップ	ダッシュβブレード、しゃがみK→K殺式転移	ザッパ	（共通遠距離）ハイジャンプK、（無憑依近距離）ダッシュこんにちは三匹のムカデ、（剣）しゃがみHS→落ちといてください、（幽霊）そのまま帰ってこないでくださいⒻガードor黄色サイクバースト、（ラオウ）ダッシュラストエドガイ
ファウスト	（近距離確認）しゃがみPor➡＋P、（遠距離）しゃがみP→ガード	ブリジット	（確認）メンテナンス中の悲劇
梅喧	（風神に）回り込み	ロボカイ	前方ジャンプフォルトレス
紗夢	懸崩嬢、爆蹴→回り込み		

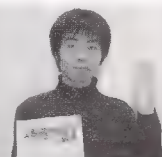
※（近or遠距離）は距離限定、（確認）見てから間に合うもの

SLASH事典　闇慈クラッシュ補足：闇慈のテンションゲージが50%以上ある場合は、風神後に皿刃ロマキャンという選択肢が加わるためガードも必要。状況によって対処法を変えよう。

悩めるギルッ子に愛の手を……

久し振りに新キャラ登場!?

愛(あい)のGGXX(ギルティギアイグゼクス)／(スラッシュ)処方箋(しょほうせん)

皆さん、初めまして。今月は多忙なファチスト先生に代わって、KYO=KISKEがマ○カ小僧を救済するため、暴れの対処について解説します。

ドクターに代わり、聖騎士団・KYO=KISUKEが救済します！

ドクター代理の登場

マ○カ小僧：ドクター、予選で全然勝てないよっ!! ……って居ない？
KYO=KISKE：これはマ○カ小僧さん。ファチスト先生は次兄で世紀末を救済しに行ってますよ。
マ○カ小僧：えーっ！　次の予選は来週なのに……。間に合わないよ！
KYO=KISKE：聖騎士団のワタクシが代わりに救済いたしましょう。

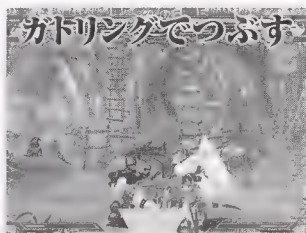
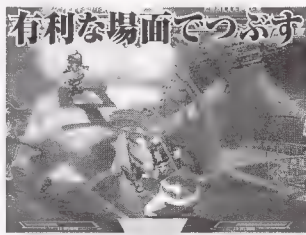
聖騎士団の救済が始まる！

投げ暴れに対しては？

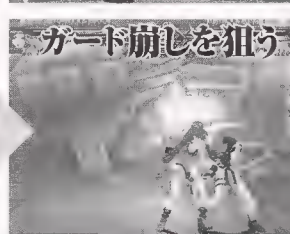
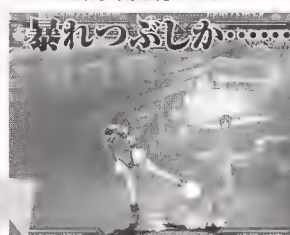
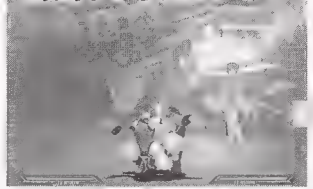
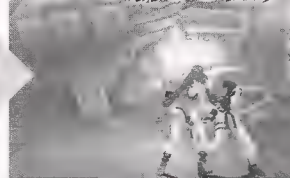
KYO=KISKE：通常投げには、対投げ無敵のある技や空中判定の技を合わせましょう。また、先読みでジャンプするのもいいでしょう。投げ失敗時は、➡＋HSなどのスキの大きい技を空振りすることが多いので、そのスキにジャンプ攻撃から反撃が決まりますよ。

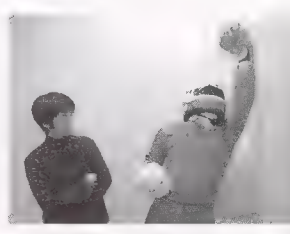
通常投げは起き上がりや接近戦で狙ってきます。先読みで技を出しておきましょう。

暴れが辛いんだ!!

マ○カ小僧：ガードを崩そうとすると、暴れられて攻撃できず、相手にターンをすぐ持って行かれるんだ。
KYO=KISKE：ふむ、相手の暴れに対処できないということですね。ギルティでは、投げや中段から連続技を狙えます。これらの技は見てから反応が難しいので、相手を見ずに暴れるのは有効な手段でしょう。
マ○カ小僧：赤こうらを当ててから、抜くようなものだネ！　常とう手段だ!!　じゃあ、その暴れに対してはどうすればいいんだい？
KYO=KISKE：ウワサ通り、レースゲームに例えるのが得意なようですね。暴れをつぶすには、連続ガードにならない技を使うのが有効です。連続ガードにならないガトリングを使う、ガード後有利になる技をガードさせ、発生の早い技を出すという行動がオススメですよ。
マ○カ小僧：なるほど。連続ガードになってないから、攻撃を出すと次の技が当たるというわけだ。
KYO=KISKE：その通りです。ただし、技と技との間隔は開け過ぎないようにしましょう。暴れに使われる技は、3〜5フレームと発生の早い技が多いので、それ以下の間隔でつなぐのが望ましいですね。また、1フレームだけ開いている技のつなぎは、「連続ヒットするが連続ガードにならない」ので便利ですよ。
マ○カ小僧：なるほど〜。

連続ガードにならないガトリングは、多数存在します。使いやすいものを選びましょう。

有利時間が大きい技なら、多少発生の遅い技でも暴れつぶしとして機能しますよ。

ガードの崩し方はどうする？

マ○カ小僧：暴れる相手は倒せるようになったんだけど、暴れない相手にはうまくダメージを与えられない……。どうすればいいんだい？
KYO=KISKE：暴れつぶしはガードを固める相手に効果はありません。暴れなくなったら、通常投げや中段でガードを崩しを狙うのがいいでしょう。フォルトレスディフェンスをしている場合は、ガードを意識しがちなので投げが決まりやすいです。
マ○カ小僧：暴れてこないならガードを崩すなんて簡単だね！
KYO=KISKE：なお、暴れつぶしとガード崩しは同じ技から狙うと、簡単には見切られなくなりますよ。
マ○カ小僧：違う技から狙ったらバレバレだね。気を付けるよ！

暴れつぶしはガードに、ガード崩しは暴れに弱いものです。相手によって使い分けましょう。

対策を覚えたマ○カ、あとは練習あるのみ!!

KYO=KISKE：相手の暴れが多いか、少ないかを早い段階で見極めるのが重要です。暴れつぶしとガード崩しをバランスよく狙いましょう。
マ○カ小僧：直線もカーブも得意じゃないと優勝は難しいからネ！　よーし、今から練習してくるよ！
KYO=KISKE：練習はいいですが、飛ばし過ぎには注意ですよ。

次の予選はどうなるか!?

強敵を打ち倒して最終決戦へと挑め！

エスプガルーダII
■メーカー：ケイブ
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2005年11月(稼働中)
■使用基板：ー

Text:伊勢猫

※記事内容で特に明記されていない場合、アゲハ使用&覚聖オーバーレベル3(赤レベルMAX)での攻略内容となっています。

エスプガルーダII
ESPGALUDA II
覚聖せよ。生まれし第三の輝石

最終回を迎えた今号では、後半ステージ5〜6の絶死界パターンをまとめて攻略。使用ポイントを覚えて、安定させていきたい。

Stage-5

ずっとこのときを待っていた

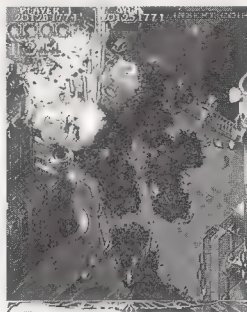
シンラ軍残党を相手に、より一層の激しい攻撃が続くステージ5。細かく覚聖を使用することで、稼ぎパターンを安定させよう。

Stage Story

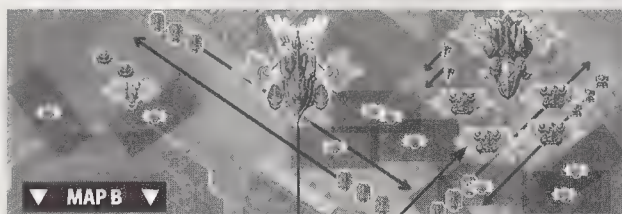
武装されたソーマの中心都市ビフロンズ。アゲハとタテハには分かった、ここに彼女が居る。しかし重く圧しかかってくる邪念の渦。
……戦わずには生きられないのか。

ズー	グリフィン	ソーマ兵
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ブエル	**ガルラ**	**ドヴェルグ**
[illegible]	[illegible]	[illegible]

こまめな覚聖展開でスコアUP!?

このステージで最も注意すべきポイントは、画面外から大量出現する戦車など、地上物の処理。うまく絶死界に巻き込めばスコアアップにつながるが、出現位置が自機に近い状態だと逃げ道をふさぐ結果にもなりかねない。逆をいえば、覚聖カウンタの回復手段に困らないので、覚聖回数を増やすこと自体は難しくない。一通りの覚聖ポイントをこなせるようになったら、次は分割していたポイントの統合が課題。覚聖解除時の消費分を押さえていければ、覚聖時間を延ばした分のスコアアップが見込める。

地上物の密着ショット破壊を意識すれば覚聖カウンタには困らないハズ。

ステージ4から覚聖カウンタを持ち越した場合は、アーリマン2機を1回の覚聖展開でまとめて破壊、金塊に余裕があれば聖霊石回収もありだ。

※は中央に配置されている敵の出現範囲です。

覚聖死界ポイント1〜3　ザコの巻き込みに要注意！

スタート直後はできるだけ前方に位置を取って、左右に移動しながらズー編隊×2を密着ショットで破壊する。画面右上にブエル&カルラが見えた段階で、アーリマンの正面に移動してダメージを与えながら3WAY×2を垂直に誘導→4WAY×2で死界展開。アーリマンだけ金塊変換したら覚聖を解除して、ブエル&ガルラに重なった状態でズー編隊をショットで撃って、覚聖カウンタを即座に回復。続く2機目のアーリマンも同様の手順を繰り返して、手早く金塊変換してブエルに重なっていく。

アーリマン後のザコ群を一掃した後は、中型機ティアマットが画面中央に出現。同時に画面左右からガルラ&ドヴェルグの戦車部隊が回り込んでくるため、覚聖カウンタの消費を押さえる意味でもティアマット撃ち込み時に戦車部隊を破壊しておくこと。後はティアマットの弾を画面にためて金塊変換すればいい。

きっちり敵弾を誘導してあれば、アーリマン1機で120前後の金塊を回収可能。覚聖時は余計なザコを巻き込まないように注意しよう。

戦車群を放置したままだと、覚聖カウンタの消費と敵弾が増えて面倒。なおティアマットは1機で約200の金塊回収が可能。

はみ出しエスプII
覚聖死界を使った撃ち返し弾の処理:弾幕変換で生み出した撃ち返し弾は、解除後も画面上に残り続けるが、この状態で覚聖死界を展開しての敵機破壊で全消去可能なことは以前にお伝えした通り。展開が早く攻撃は厳しい終盤ステージの場合、これを活用すれば難しい場面の絶死界を安定させやすい。なお撃ち返し弾は金塊変換できないが倍率対象になるので応用も可能だ。

復讐に燃える元シンラ国皇女が、大人びた姿で再びプレイヤーたちの前に立ちふさがる!!

■BOSS DATA

名称	得点/分類/聖霊石/金塊
第一形態	200,000点/ボス/41/40
第二形態	400,000点/ボス/41/40
第三形態	600,000点/ボス/61/60

「憎悪に満ちたセセリ」出現条件

1クレジット一人プレイで、ノーミス&覚聖オーバー Lv.3

稼ぎパターンの基本方針

出現条件を満たすことで、ラスボスをはるかに凌駕した強化版にまで変化するセセリ。その攻撃は通常版をベースとしつつも、第二形態後半～第三形態のオリジナル弾幕は、トップクラスのプレイヤーでも舌を巻く難度。出現条件は決して難しくないが、ノーミスで抜けることが困難なため、現状ではワンミスした方が無難だ。

さて通常版セセリに関しては、見た目こそ派手だが十分にパターン化した稼ぎが可能。絶死界を狙っていくのは第一形態と第三形態で、いずれも2,000万点オーバーの稼ぎポイントとなる。

なお第二形態で聖霊石を回収する場合の目安は、スタート時に聖霊石150、金塊400以上だ。

ケタ違いに弾数が多く、激しく処理落ちするため見た目ほど難しくはない。後は慣れだ。

第二形態は攻撃パターンが切り替わる間に、密着ショットで高倍率の聖霊石回収が可能。

第一形態 ｜ 覚聖絶死界ポイント

[illegible]1～4の繰り返しで、どの攻撃パターンも慣れてしまえば回避は[illegible]。とはいえ、細かい操作が必要なのでレイピアの低速移動で丁寧に操作すること。覚聖絶死界の狙いどころは、一通り攻撃をループさせた2週目の1。アゲハでレイピアを[illegible]込み続けた場合、4でダメージ調整が[illegible]ため以降は回避に専念。[illegible]、約2,200万点を稼ぎ出せる重要ポイントだ。

2: [illegible]み合わせ。4セットの高速扇状弾は[illegible]ワインダー[illegible]

4: [illegible]全地帯。ただし楕円形の左半分に入る[illegible]

第二形態 ｜ 聖霊石回収

第二形態は機械化された四肢を切り放してのビット攻撃で、1～4→2+4 or (1+3)の合計5パターンが繰り返される。初見での回避こそ難しいが、2→3の誘導さえミスしなければ特に問題は無いハズ。基本的にアゲハはレイピア移動でいいが、1序盤や2の切り返しはショットに切り替えて高速移動すること。見た目ほど弾数は多くないので、4でダメージ調整して攻撃中断。密着ショットで回収していこう。

1: 左手からの攻撃は、中盤から弾速がアップする[illegible]連射。前半はジグザグに大きく避け、後半は[illegible]に入って[illegible]

2: 右手の攻撃は低速[illegible]。撃ち出された増殖弾×3セット。初弾は右→左、2～3セット目は左→右と切り返して少しずつ移動していく。

3: 右足からは自機狙いの[illegible]WAY弾を[illegible]で撃ち出す。[illegible]判別できないが、発射されたのを確認してから左or右移動すれば問題無し

4: 左足の攻撃は、破壊可能ミサイルを[illegible]で撃ち出してくる。破壊したミサイルからは放射状に針弾を[illegible]

第三形態 ｜ 覚聖絶死界ポイント

[illegible]ポイントとなる第三形態の攻撃パターンは、螺旋軌道の全方位増殖弾幕のみ。増殖弾は螺旋軌道の外方向に向かって撃ち出されるため、基本的な回避方法は[illegible]全方位弾のすき間に入ること。

そこから外側に[illegible]された[illegible]反対側に抜けていけばいい。ただし、螺旋軌道は1回ごとに[illegible]で撃ち出されるため、あまり時間をかけているとその回避が間に合わなくなるので注意すること。

カウンタが100前後[illegible]

はみ出しエスプ!! 憎悪に満ちたセセリ補足:強化版セセリの場合、ケタ違いに弾数の多い4種類の攻撃パターンが第二形態に存在。なお出現条件の判定ポイントについては、セセリ出現の直前となっている。また、各形態の破壊点が通常版よりも若干高めに設定されている。【第一形態:300,000点/ボス/41/40、第二形態:500,000点/ボス/41/40、第三形態:900,000点/ボス/61/60】

Stage-6

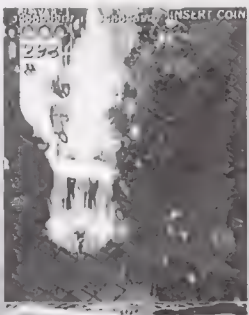
完全なるモノへ

狂気の最深部へ向かう最終ステージは、これまで以上に激しいボス戦の連続。圧倒的な弾幕を切り抜け、最終ボスを目指せ!

Stage Story

複製されたガルーダの実験体、断末魔が響き、屍が山を築く。そして、ついに姿を現す究極のガルーダ・クシャク。アサギは気付いていた、自分の使命とその重さに。
……終わりにするわ、何もかも。

[illegible]

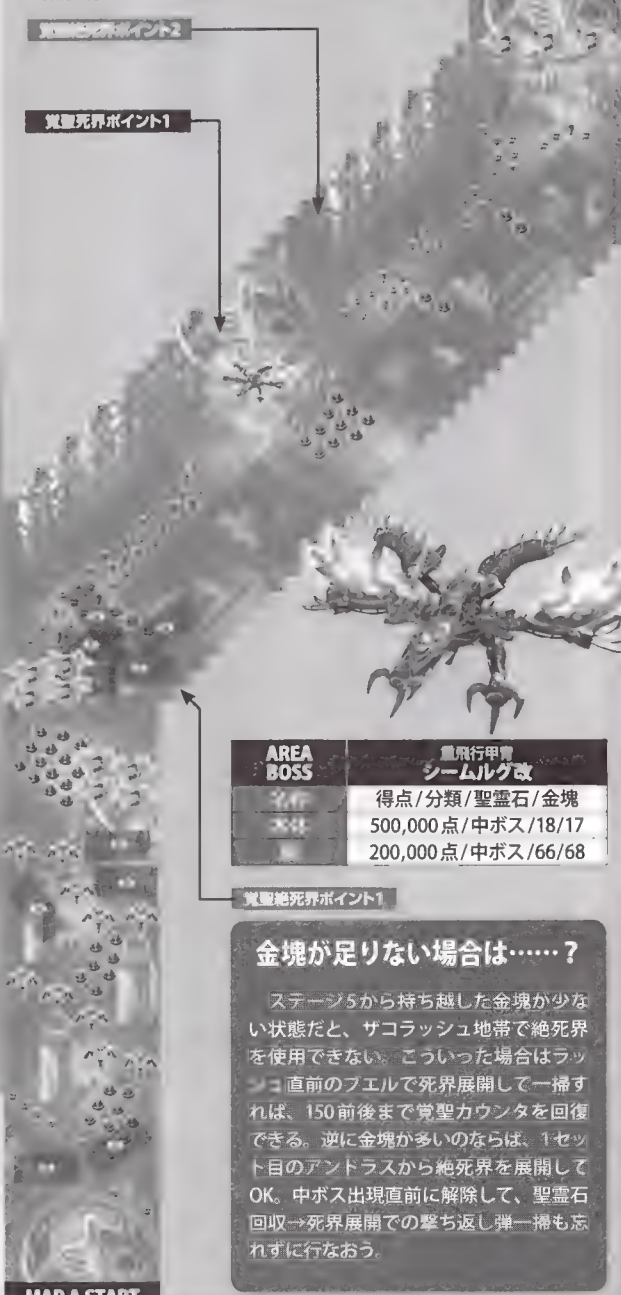
実に2ステージ分もの長さで構成された最終ステージは、ステージ1と3に登場した中ボス2体を含めた合計4体ものボスキャラが出現。より激しい弾幕でプレイヤーをはばむ中ボス戦メインのステージ前半は、弾消し専用ギミックがあるために思ったほど敵弾に追い詰められる場面は無い。とはいえ、それもステージ中盤までの話で、『エスプ』シリーズ伝統となったクローン地帯まで進むと話は違ってくる。覚聖絶死界をうまく使っていかないと、あっという間にすき間の無い敵弾に追い詰められるので注意が必要だ。

序盤に配置されたカプセルは、破壊時に弾消しが可能なので活用しよう。

覚聖絶死界ポイント1　質より量のザコ敵弾で稼ぐ

[illegible]

覚聖絶死界ポイント2　ハーツを回収して絶死界へ

[illegible]

シームルグ改の本体破壊からアンドラス編隊まで、1回の絶死界でつなぐことも可能。この場合はバラ撒きリンク弾を少し長めに避けてから絶死界を展開。破壊タイミングを遅らせつつ、自機周囲の弾消し判定で後方に逃げ道を作っていこう。

AREA BOSS	重飛行甲冑 シームルグ改
名称	得点/分類/聖霊石/金塊
[illegible]	500,000点/中ボス/18/17
[illegible]	200,000点/中ボス/66/68

は中央に配置されている敵の出現範囲です

金塊が足りない場合は……?

ステージ5から持ち越した金塊が少ない状態だと、ザコラッシュ地帯で絶死界を使用できない。こういった場合はラッシュ直前のブエルで死界展開して一掃すれば、150前後まで覚聖カウンタを回復できる。逆に金塊が多いのならば、1セット目のアンドラスから絶死界を展開してOK。中ボス出現直前に解除して、聖霊石回収→死界展開での撃ち返し弾一掃も忘れずに行なおう。

はみ出しエスプ!!　シームルグ改の[illegible]：上記の攻略パターン内では、それぞれの腕パーツを金塊回収と聖霊石回収に充てているが、アンドレアルフース改と同じように絶死界でまとめての破壊も可能。この辺りは[illegible]後の覚聖ポイントやステージ後半のカウンタ状況次第なため、どれが正解とはいい切れないのが本当のところ。後半に金塊を多く持ち越したい場合は、両腕を金塊変換するのもアリだ。

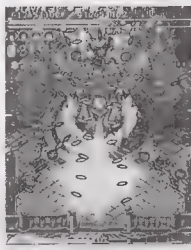
Stage-6 BOSS1 ガッデスガルーダ

■BOSS DATA

名称	得点/分類/聖霊石/金塊
第一形態	500,000点/ボス/46/45
第二形態	1,000,000点/ボス/66/65

稼ぎパターンの基本方針

ラスボスの前哨戦となるガッデスガルーダ戦で、覚聖を展開しても元が取れる覚聖ポイントは、第一形態と第二形態のいずれも最後の攻撃パターン。

とはいえ、ラスボス・クジャクとの連戦もあるため、道中からの持ち越し分を考慮してもいずれか一方に絞った方が得策だ。ここでは聖霊石が多い第二形態を回収に充てて、第一形態で絶死界を使う攻略パターンがオススメ。なお、ラスボス最終形態まで一切金塊変換しない場合は、スタート時に350以上は金塊が無いとクリア時に残らない。

第一形態に絶死界を使えば、約750万点以上は稼げるぞ。

第一形態
覚聖絶死界ポイント

第一形態で厄介な2番目の連射針弾＋結晶からの自機狙い弾は、いずれか中型機が出現する画面位置に近付いてレイヒアで撃ち込み、[illegible]針弾のすき間を見ながら抜けていこう。

第二形態
聖霊石回収ポイント

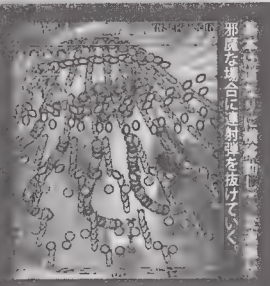
第二形態でミスをしやすいのは、最後の連射弾＋S状変速弾＋バラ撒き弾を組み合わせた複合弾幕。変速弾に進路をふさがれやすく、前方に出て避けたくなるが、変速弾につぶされた状態を常に意識しながら後方に居た方が避けやすい。

[illegible]邪魔な場合に連射弾を抜けていく。

Stage-6 BOSS2 クジャク

ツバメとジャノメの融合で誕生したガルーダの完全体。焦らずに弾幕の軌道を見極めよう。

■BOSS DATA

名称	得点/分類/聖霊石/金塊
第一形態	2,000,000点/ボス/46/45
第二形態	3,000,000点/ボス/46/45
第三形態	5,000,000点/ボス/66/65

稼ぎパターンの基本方針

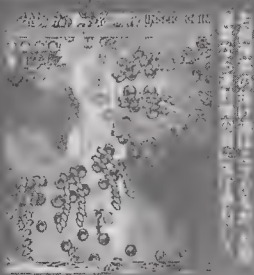
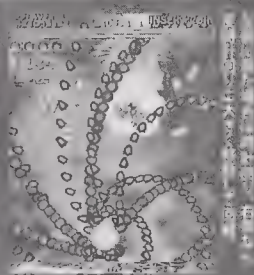
ラスボス・クジャクで絶死界を狙っていくポイントは、第一形態・ジャノメ2段階のビット攻撃。発動タイミングは、バラ撒き弾を回避した後の左右の連射弾が目安だ。とはいえ、アゲハのレイヒアを撃ち込み続けて、何とか1周目で破壊タイミングが間に合うレベル。2,000万点以上を稼ぎ出せるポイントだが、スタート時に最低でも金塊を100弱は残す必要がある。

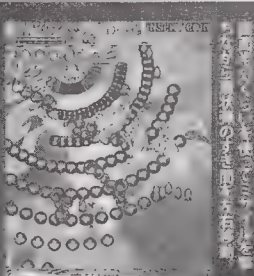
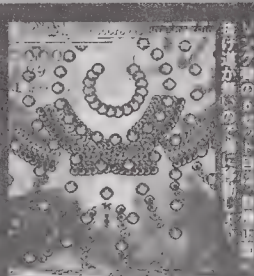
また、第三形態でガードバリアを使用すると、クジャクもダメージ無効化バリアを展開するが、撃ち込み時間は稼げる。

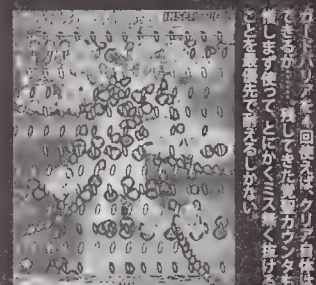
後方から戻ってきた花型ビットで絶死界を展開。破壊が間に合えば大幅にスコアアップ！

どこまで耐えられるか我慢大会。なおガードバリアがヒットしてもゲージ回復は一切無い。

第一形態
覚聖絶死界ポイント

第一形態でミスしやすいのは、ツバメとジャノメの姿を模した2種類のオプション攻撃。ツバメ1段階の回転連射弾については、自機の位置で回転方向を決定。ジャノメ1段階のビット攻撃は、[illegible]オプションの弾幕に注意して回避していこう。

第二形態
聖霊石回収ポイント

第二形態で注意すべき弾幕は、1番目の高速弾＋リング弾と3番目の可動扇状弾＋追尾弾ミサイル。前者は5セット目までを画面中央で避けて、最後は画面端に寄って回避。後者はミサイルが密集する横ライン上で、左右に移動して[illegible]を抜けること。

第三形態
覚聖死界ポイント

画面中央をキープしつつ、楕円軌道弾の広い個所を抜けるのが回避の基本方針。とはいえ、これに格子軌道の針弾までも加わるため、実行するのは至難の業。ためらうと後方に追い詰められるので、最短のガードバリアを使って弾幕を押し戻すこと。

ガードバリアを4回使えば、クリア自体はできるが……残してきた覚聖カウンタも惜しまず使って、とにかくミス無く抜けることを最優先で耐えるしかない。

グランプリ
モード攻略

いかに速いマシンをラインに乗せるか！「150cc」にいざトライ！

とにかく速い150ccモード。ラインはふくらむし、ちょっとしたギャップで必要以上に飛び過ぎてしまうなど、今までのセオリーがほとんど通用しない。150cc特有のドライビングを会得することがポイントだ！

MARIOKART ARCADE GP

マリオカート　アーケードグランプリ

マリオカート アーケードグランプリ
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル+ペダル×2+ボタン+カード
■発売日：2005年12月中旬(稼働中)
■使用基板：トライフォース

Text：ずるずる㊙

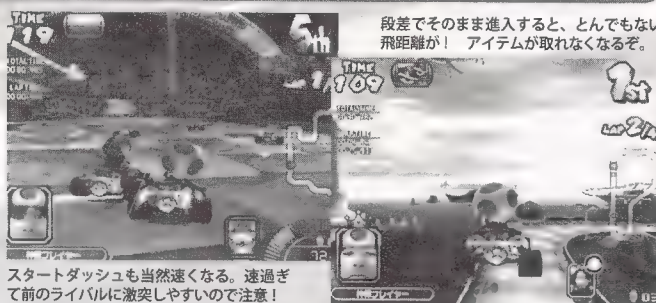
150ccはとにかく速い！ 対応力が攻略のポイントだ！

最高速度が約3割増しになっている150ccのマシン。加速も段違いなので、今までとは違ったドライビングが要求される。

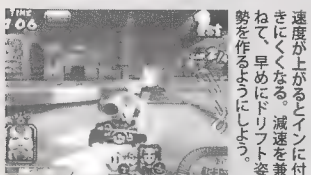
特に必要なのは、ドリフト開始地点をコーナーのかなり手前に持ってくる感覚だ。ジャンプしたときの移動距離が長いため、50ccと同じタイミングでは、どうしてもアウト側にはらんでしまう。そのため横を向けたまま進入するテクニックは、150ccを走る上で必須といえるだろう。

また、50ccのカートでは意識することが無かった「ギャップ跳ね」も厄介。150ccのパワーだと必要以上に宙を舞ってしまう。空中では制御ができないため、跳ねないようにする小技がタイムアップのカギとなる。コースレイアウトだけでなく、起伏も含めて覚える必要があるぞ。

スタートダッシュも当然速くなる。速過ぎて前のライバルに激突しやすいので注意！

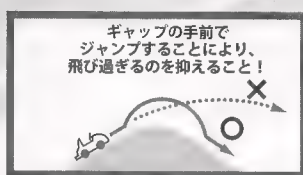
段差でそのまま進入すると、とんでもない飛距離が！ アイテムが取れなくなるぞ。

テクニックその1 横向け進入

50ccのときよりもドリフト時の角度を多めに付けるようにし、アウト側へふくらまないようにする。

速度が上がるとインに付きにくくなる。減速を兼ねて、早めにドリフト姿勢を作るようにしよう。

テクニックその2 2段ドリフト

Rがきついコーナーでは、曲がっている途中でもう一度ジャンプドリフトするとラインを維持しやすい。

テクニックその3 手前ジャンプ

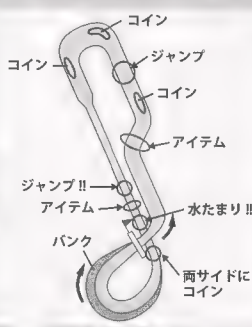
ギャップがある地点では、手前でジャンプすることで、飛び過ぎるのを防ぐことができる。

テクニックその4 ショートカット

速度が上がった分ジャンプするタイミングはシビアに。確実に成功できるように練習しよう。

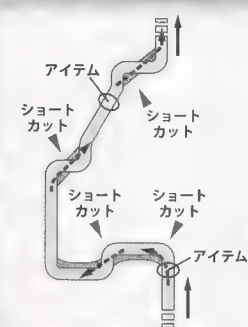
1段高くなっている部分にジャンプで上がってコースを短縮。コインも同時に回収できるぞ。

ピックアップ攻略 ウラ 150cc DKカップ ラウンド4

このコースの注意点はライン取り。前半のジャンプ後に位置する左コーナーは、外側のコインを回収しようとすると大幅にロスしてしまうため、基本的には早めにジャンプドリフトをしてインを走る。

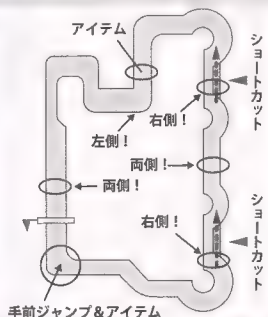
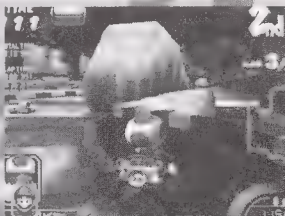
最終コーナーは難度が高い。曲がっている時間が長いため、進入でインに寄り過ぎると後半ふくらんでしまう。2段ドリフトを使いラインを維持するようにしよう。

ピックアップ攻略 ウラ 150cc パックマンカップ ラウンド4

攻略のポイントになるのは、各S字のコーナーで、イン側が1段高くなっている部分にタイミングよくジャンプで飛び乗り、ショートカットをして走ること。

前半の2カ所はコース幅を有効に使う進入ラインに乗れないと逆に遠回りになるので注意。中盤と後半にあるショートカットポイントでは、マップにあるように斜めに走り抜けてロスを減らすこと。

※マップ内の「左側」、「右側」、「両側」は障害物の位置を表しています。

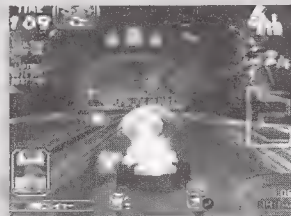
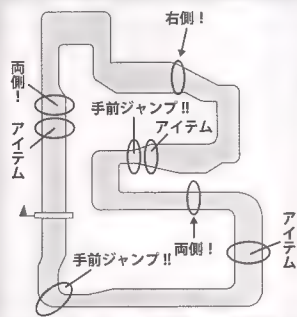
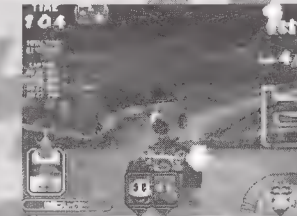
ピックアップ攻略 ウラ 150cc クッパカップ ラウンド2 逆走

このコースは、手前ジャンプを確実に成功させないと順位を上げることが難しい。失敗したときの抜かれる台数を少なくするために、中盤にあるショートカット可能な部分でタイムアップを図り、ライバルに取り残されないようにしよう。

後半の直角に左、左と曲がる地点では、ブレーキを多めに踏み込んでからジャンプドリフトの姿勢を作り、弧を小さくすること。

スタート直後のコーナーでは、イン側に向かって手前ジャンプを行ないアイテムを入手

ショートカットできる部分は狭いので、真っすぐ乗れるようにすること

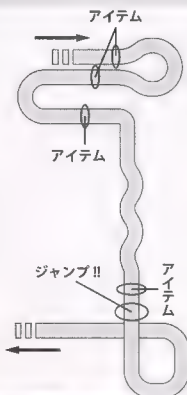
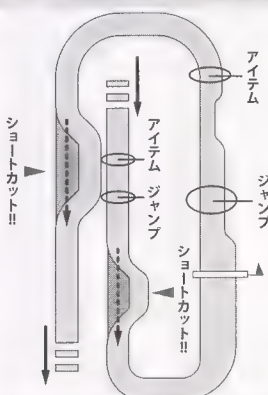
ピックアップ攻略 ウラ 150cc クッパカップ ラウンド3

中盤の手前ジャンプが成功するかどうかが最大のポイント。このジャンプでミスをしてしまうと、次の左コーナーへの姿勢作りが間に合わないため、大惨事になる。

また、その次の右コーナーも厄介。両側から障害物が登場し、ラインが制限されるためだ。最終コーナーは、コースレイアウトで見る以上に深く曲がり込んでいるため、角度を付けた進入を意識しよう。

中盤の手前ジャンプ。小さいギャップだが、これが先の左コーナーを難しくしている。

最終コーナーでは、絶対インを空けないように。油断すると一気に抜かれるぞ。

ピックアップ攻略 ウラ 150cc レインボーカップ ラウンド3

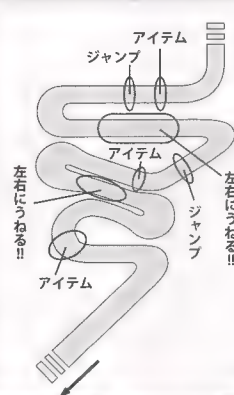
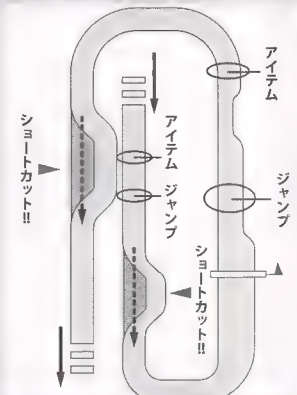
前半と後半（右図参照）の攻略ポイントは、濃い色で塗りつぶされている1段高くなっている部分にジャンプして飛び乗り、ショートカットをして走ること。

直線走行時にジャンプすればいいので、タイミングは取りやすいが、ギャップがほかのものに比べて若干高いため、引き付けるのを意識してジャンプしないと引っ掛かってしまう。ここでミスをすると一気に抜かれるので注意しよう。

中盤（左図参照）はRがきつめの細かいコーナーが多いので、早めのジャンプドリフトで進入するテクニックが必要になる。

途中の小さいS字コーナーでは、コース中央を直進してバンクに上がらないように注意し、直線的に走ること。無駄にハンドルを切ると左右に振られてしまう。後半のジャンプ地点では、手前ジャンプで飛び過ぎるのを抑制し、左コーナーに進入できるようにすること。

ピックアップ攻略 ウラ 150cc レインボーカップ ラウンド4

ラウンド4の攻略ポイントは中盤区間。コースレイアウト（下図参照）を見てみると、かなり角度が付いているコーナーが多く、立ち上がり処理のうまさが順位に大きく響くことが予想できる。

また、コース幅が狭くライバルや壁と接触する機会が多くなってくるため、コインを失いやすい。それを補うために、前半にあるコインは確実に回収し、速度の低下分を少しでも解消していこう。

中盤のコーナーをうまく抜けるには、コース幅をフルに使ったアウトインアウトが有効。なるべく早めにアウト側に移動し、手前から角度を付けて流していくこと。

次のコーナーまでの距離が短く、アウト側へ切り返すのが難しい場面では、ブレーキを多めに踏んでからジャンプドリフトに移行すれば、ラインがふくらみにくい。2段ドリフトも併せて活用すれば、より綺麗に曲がれるぞ。

※マップ内の「左側」、「右側」、「両側」は障害物の位置を表しています。

全国の監督たちに捧げる必見の情報が満載！

BASEBALL HEROES™

待望の新カード追加！

今回追加されるカードは全部で120枚以上！ これまでのカードと合わせ、600種類以上が排出されるのだ。気になる稼働時期は今春 期待して待て！

ベースボールヒーローズ
■メーカー：コナミ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：2005年11月中旬(稼働中)
■使用基板：ー

「ここでこの作戦を使ったらどうなるの?」そんな疑問にズバリ答えるお役立ち情報を一挙紹介!

Text:たてしゅ

「バント」にまつわる操作＆作戦効果あれこれ

「バント」に「強振」「ミート」の区別は無い！

バントのときにカードを動かして強振またはミートに切り替えた場合、果たしてどんな違いが出るのかご存知だろうか？

実はバントのときには、強振とミートの違いは全く存在しない。よって、強振で実行してもプッシュバントにはならないのだ。

なお余談になるが、ピッチャーにもバントの能力がそれぞれ設定されいるので、セ・リーグのチームを使っている人は、その選手のバントの成功率をぜひ調べておきたい。

つまりハントの成否は選手の能力、および守備シフトなどに依存するということですネ！

「敬遠」は「スクイズ」よりも優先される！

守備側が敬遠を選択した際に攻撃側がスクイズを実行していた場合は、必ず敬遠が優先されるようになっている。ランナーがたまるリスクは大きいが、これを利用して確実にスクイズを避けることができるのだ。多用するのは禁物だが、覚えておいて損は無いぞ。

敬遠を利用して、相手の作戦実行回数を減らすのも一つの作戦。相手の実行した作戦を回避しつつ、いざというときに作戦を使わせない、というセコイ（？）手も場合によっては使える。

敬遠のフォアボール後にキャッチャーが三塁に向かって送球することがたまにある。しかしあくまで敬遠が優先されるので、それ以上の効果は特に期待できないということを覚えておこう。

「スクイズ」と「盗塁警戒」がぶつかり合うと？

ランナーが三塁に居るのに打力の低いバッターに打順が回ってきたり、1点を争うクロスゲームになったときなどによく使われる作戦が、このスクイズ。では、このとき守備側が盗塁警戒を実行して、ランナーを誘い出してアウトにする、ということはできるのだろうか？

その答えは、「できない」になる。

スクイズと盗塁警戒との間に直接的な関係は全く無いのだ。また、盗塁警戒ではなく、エンドラン警戒を実行しても、結果は同じ。この二つにも直接的な関係は無い。

どうしてもスクイズをさせたくない場合は、VSモードで真っ向勝負を挑み、バントを回避するというのも一つの作戦だ。

スクイズの際に、盗塁阻止目的のウエストボールを投げることはできないのだ。

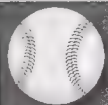
エンドラン警戒も同様に効果無し！ バントがイヤならVSモードで回避だ。

「走塁」「守備」の入力をインプレー中に切り替えると？

画面右上に表示されている走塁および守備の指示の切り替えは、打球の行方やランナーの走る様子などを見ながら臨機応変にコントロールしたいところだ。

ところが、実はインプレー中に指示を切り替えても全く効果が無いのだ。つまり、ほかの作戦と同様に投球前に入力を完了しておかなければならないことを覚えておこう。

ボールがフィールド内を転がっている間は指示を出しても効果無し。作戦は事前に決めろ！

NOTE
・インプレー中に指示を出しても効果は無し！

スタミナ切れのピッチャーを引っ張り過ぎると危険！

ピッチャーのスタミナは投げるごとに減少し、球速やキレが徐々に失われていくのはプレイしただれもが気付いていることだろう。

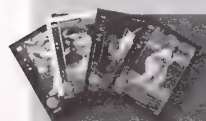
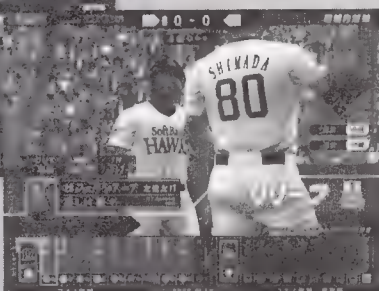
そして当然ながら、スタミナが少なくなったピッチャーは打たれやすくなってしまうのだ。ただし、連打を浴びたことによりピッチャーが我を失ってしまう、などといった補正効果は特に存在しない。

スタミナ表示が赤い色になったら、必ず継投策を考えること。打たれてから動いているようでは手遅れだ！

NOTE

・スタミナ切れのピッチャーを引っ張り過ぎると危険！

スタミナが無くなった状態で投げさせてはいけない。先発ローテーションをきちんと組み、ゲームが始まる前にあらかじめ継投策を考えておくといった計画性が必要なのだ。

スタミナが元々少ない抑え投手は、最初から表示が赤くなっている場合がある。だからといってすぐ打たれるというわけではないが、1イニング限定で投げさせるのが無難だ。

「作戦」「選手交代」が増える㊙技が存在する!?

ゲーム中に実行できる各種作戦および選手交代の使用回数があらかじめ決まっているのはご存知の通り。当然ながら、試合終了までに使い切らないように配分をうまく考えなくてはいけない。

だが、実は作戦または選手交代を試合途中で使い果たしてしまった場合は、いずれも次のイニングになると1個だけ追加されるのだ。これは必ず覚えておこう！　ただしVSモードの回数だけは増えることが無いので注意しよう。

NOTE

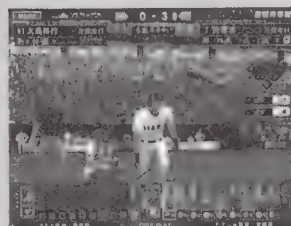
・「作戦」「選手交代」は無くなると次の回に1個だけ増える！

作戦や選手交代は使い切ってしまうと、イニングが終了するまで実行不可能。もし先攻だった場合は、その裏の守備のときには一切「作戦」が使えなくなるのだ！

イニングが変わると1回分だけ追加される。試合終盤の勝負どころで作戦を集中的に使用したり、守備固めの選手交代をするときには実にありがたい！

「積極的にいけ」と「見極めていけ」の具体的な効果とは？

積極的にいけの作戦は、見逃し三振の確率が減る効果はあるものの、初球のスペシャルスキルを持っているバッターとは、残念ながら直接関係が無い。

一方、見極めていけを実行した場合は、通常よりもフォアボールが出やすくなるという効果がある。特にコントロールの悪いピッチャーに対しては有効な作戦だ！

見極めていけは制球力やスタミナの無い相手には特に有効。うまく使いこなそう！

NOTE

・「積極的にいけ」と「初球」のスペシャルスキルは今のところ無関係！
・「見極めていけ」はフォアボール狙いとスタミナ減らしに効果的！

注目！ レベルが上がるとスペシャルスキルが付くこともある！

選手カードを使用するメリットは、一定の経験値がたまるとレベルアップすることにある。実はこのとき、通常の能力値以外にも、スペシャルスキルが新たに身に着く選手も一部存在するのだ。

ランナーが三塁に居ないのに「犠牲フライ」を選ぶと……

犠牲フライは本来三塁ランナーを帰す犠打を指す。しかし本作品の場合は、どの塁上にランナーが居てもこの指示を出してバッターに外野フライを狙わせることが可能だ。

NOTE

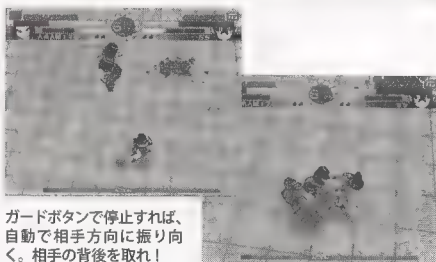
・三塁にランナーが居なくても効果がある！

ランナーが三塁に居なくても、犠牲フライの作戦を指示することは可能。

使用機会は限られるが、バントが苦手なバッターに進塁打を打たせるときに使うといい。

自分のスタイルに合ったキャラを育てて対戦せよ！

応用技術① 舞空キャンセル

舞空キャンセルとは、相手の頭上へとジャンプや大ジャンプで跳び、舞空術を発動後すぐに解除して急降下しつつ攻撃する技のこと。着地直前に攻撃を出せばコンボにつながる上、相手の後方上空から降下すればめくりも狙えるぞ！

ガードボタンで停止すれば、自動で相手方向に振り向く。相手の背後を取れ！

セル 究極の万能型!?

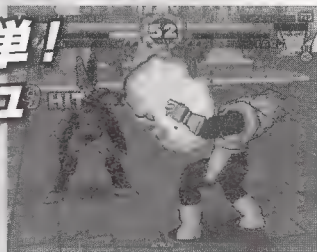
[illegible]

遠距離～中距離の高い制圧力!!

アクションゲージ消費せずに、横に移動しつつ気功波を連射する高性能技・インタラプターによって、離れた距離での制圧力は圧倒的。この技で相手の動きを制限しつつ、スキを見付けたら高性能な強ホーミングで奇襲を狙う。この繰り返しだけでも、かなりの脅威になる。

インタラプターは左右を使い分けて相手を惑わせよう。強ホーミングは多段ヒット技のため、相手を固めるのに有効。

初心者にも簡単！強攻撃ラッシュ

セルの強攻撃はリーチこそ普通だが出が早い。強攻撃×2から必殺技につなぐコンボはヒット確認がしやすく、キャンセルもしやすい。初心者のコンボ練習に最適だ！

強×2からはヘルニードルが大安定だが、超必殺技のジャッジメントも積極的に使っていこう。

チチ 研究次第でより強く！

[illegible]

軽快な動きでコンボ無限大!?

ダッシュ弱＆強攻撃からのコンボでダメージを与えていく。ほかのキャラではできない空中コンボも狙える素質があるので、要研究だ！

チチは移動速度が速い上に最初からアクションゲージが5本あるので、機動力ではほかのキャラを大きく引き離している。接近戦ではこのリードを生かして相手をかく乱し、一気にコンボを狙っていこう！

芭蕉扇で守りも完璧!?

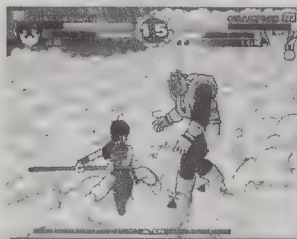
相手を追尾する芭蕉扇は、遠距離での強力なけん制技。習得スキルの八卦召風の竜巻は芭蕉扇で強化できるので、これを盾にして気功波技を連射する戦法が有効だ。

チチ技表

最初から使える技はどれもクセが強いが、その分変わった使い方ができる。継承スキルとのコンボで意外な戦法も可能に!?

分類	技名	コマンド
コンビネーション攻撃	コンビネーションA	●●●
	コンビネーションB	●●●
		●●●
必殺技	如意棒連撃	⇩⬂⇨●or●
	気功スラッガー	⇩⬃⇦●or●
	芭蕉扇	⇦⇨●or●
超必殺技	超気功スラッガー	⇩⬃⇦⇩⬃⇦●or●

如意棒連撃

ボタン追加入力で三連撃に。弱と強で振り方が、ボタン押しっぱなしでリーチが変わるぞ。

気功スラッガー

速度は遅いが、ヒットしないとチチのところに戻ってくるという性質を持つ気功波技。

はみ出し元気玉 今回紹介している4キャラのほかにも、接近戦の攻撃力が高く、スキル継承によって遠距離戦の弱さを補えるトランクスや、使いやすい気功波技のかめはめ波に加えて強力な継承スキル「アーマーストライク」(ダッシュ攻撃中、1回のみ攻撃を受けてものけぞらなくなる)を覚えられる孫悟空がかなりお勧め。継承用に育成しておいて損は無い。

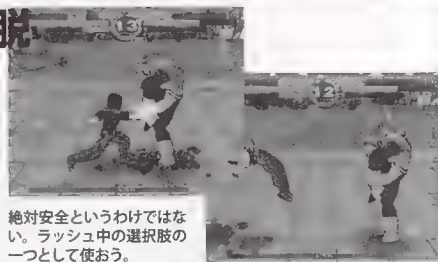
お勧め2キャラ&隠しキャラ2人の性能を分析！

[illegible]

スーパードラゴンボールZ
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：対戦アクション
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発 売 日：2005年12月（稼働中）
■使用基板：一

Text:カイセルちくわ

応用武術② 弱ホーミング離脱

ホーミング攻撃をガードされると、後方にジャンプし相手との間合いが広がる。この特性は緊急回避に使えるぞ。コンビネーション技がガードされたら途中で弱ホーミングを出す。すると相手との距離が離れるので仕切り直せるのだ。

絶対安全というわけではない。ラッシュ中の選択肢の一つとして使おう。

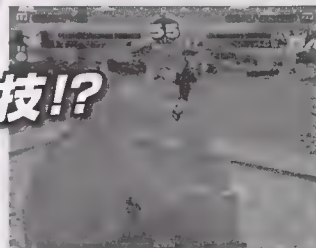
17号 ラッシュ力最強!?

登場後、すぐに「最強!?」といわれるようになった17号。1回のラッシュの中で繰り出される手数の多さでは、かなうもの無し!!

投げにも派生するコンビネーション！

18号と同じく、コンビネーションBの最後が打撃か投げかという強烈な二択（左写真）になる上、さらに弱ホーミング攻撃も18号同様、ヒット時に弱攻撃ボタンを入力すると打撃投げに派生するため、強力な攻め手になる。これらに各種必殺技を交え、相手を追い詰めて強引にスキを作り出していこう。

一発逆転の超必殺技!?

最初から使える超必殺技のエネルギーフィールドは、ゲージを3本使う分すさまじい威力を持つ。発生速度や射程などの性能も非常に優秀で、狙える場面は多いぞ！

ダッシュ強攻撃で浮かせて直接当てただけで、この減り！　ゲージ3本消費はダテじゃない!?

17号技表

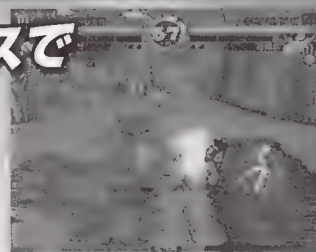
18号に似た性能だが、より打撃に特化している17号。守りよりも攻めに適した技が多く、ラッシュの助けになってくれるぞ。

分類	技名	コマンド
コンビネーション攻撃	コンビネーションA	[ボタン]×4
		[ボタン]×3
	コンビネーションB	[ボタン]×3
		[ボタン]×3
必殺技	ブラスター	↓↙←[ボタン]or[ボタン]
	サベッジコンボ	→↓↘[ボタン]or[ボタン]
	アベンジングホーク	↓↘→[ボタン]or[ボタン]
超必殺技	アルティメットブラスター	↓↙←↓↘→[ボタン]or[ボタン]
	エネルギーフィールド	レバー1回転[ボタン]

フリーザ テクニカルキャラの極み!?

[illegible]

サイコキネシスで固めろ！

サイコキネシスは多段技なので、相手に当たればガードされたとしても動きを止めることができる。長距離から撃ってソニックワープと合わせれば、強力なコンボが!?

相手が固まったら即、後ろにワープ。習得スキルのレットスフィアで投げるのがお勧めだ。

ホーミング気功波で逃がすな！

フリーザの持つ気功波技のうち、フレックスレーザーは縦方向に、フリーザカッターは横方向に、相手の位置に合わせて一度だけ方向を修正できる性質を持つ。

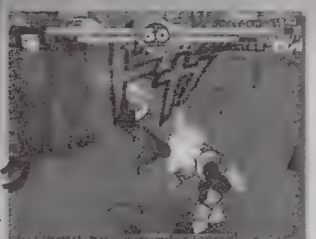
ジャンプや舞空術が強力な本作では、特にフレックスレーザーが威力を発揮する。距離を取りつつ連射し、相手に制空権を渡すな！

サベッジコンボ

連打を見舞う技で、強だと最後に相手を吹き飛ばす蹴りが出る。連続技に組み込みやすい。

アベンジングホーク

浴びせ蹴りの後、追加入力で相手を飛び越え、さらに入力すると追加攻撃を出す。

はみ出し元気玉 左ページのはみ出しで触れた「アーマーストライク」のほかにも、ピッコロやフリーザなどが覚える「ガードキャンセル」（ガード硬直をキャンセルできるようになる）や、ベジータや孫悟飯などが覚える「スーパーキャンセル」（超必殺技を超必殺技でキャンセル可能）は、戦術を大きく変える強力なスキルだ。キャラに足りない技を継承し、より自分らしい戦術を編み出そう！

ついに最終ステージに突入!

UNDER DEFEAT

ファンの皆さんにうれしいお知らせ! ドリームキャスト用ソフト、「アンダーディフィート」が3月23日に発売されることが正式に決定! アーケード版の完全移植はもちろん、家庭用ソフトならではのさまざまな新機能が追加されているようだぞ。DC版の詳しい内容は61ページのアーケードニュースアナライズを見てね!

アンダーディフィート
■メーカー　グレフ
■ジャンル　縦スクロールシューティングゲーム
■操作方法　8方向レバー＋2ボタン
■発売日　2005年[illegible]
■使用基板　NAOMI

Text:たてしゅ

STAGE1-5 GRAVEYARD

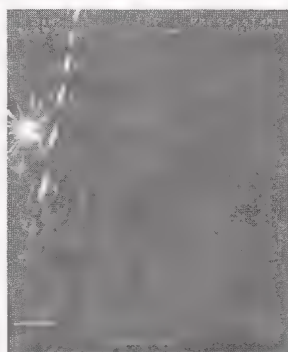
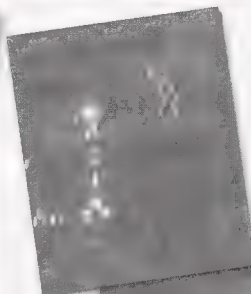
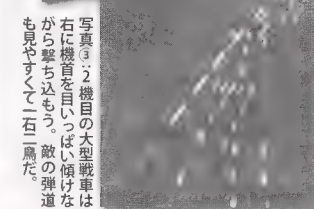
耐久力の高い敵が多いので、オプションを発動させるタイミングもパターン化できるようにしたい。オプションは、やはり自動ロックの性能が高いキャノンがベストだろう。

大型戦車を集中攻撃して活路を見出せ!

まずはスタート直後に出現するアイテムキャリアを急いで倒してキャノンを装備しよう。その直後に出現する中型戦車3機は、自機ショットだけで倒すように。この後、画面左から出現する大型戦車に備えてオプションゲージをチャージしておこう。

中型戦車を全滅させたら、写真①のように画面左端であらかじめ待機し、大型戦車が出現した瞬間にオプションを発動させて撃ち込もう。こうすることで周囲の砲台を素早く破壊することができるため、以後の戦いがかなり楽になるのだ。

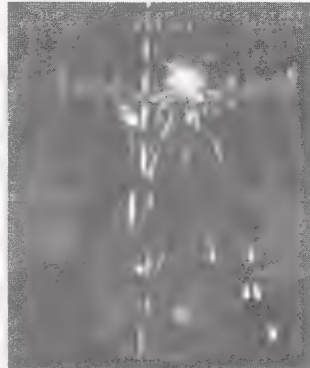
大型戦車の主砲はかなり耐久力があるため（写真②）、破壊するまでにはどうしても時間がかかってしまう。だがグズグズしていると、画面の右側からもう1機の大型戦車が出現する。さらに先へ進むと中型戦車とザコヘリコプターが複合攻撃を仕掛けてくるので、休んでいるヒマは全く無いのだ。

なお、2機目の大型戦車（写真③）は、機首およびオプションの向きを右側に傾けながら撃ち込んでいくといい。

写真①:左端で待ち、大型戦車が見えたらオプションを発動させて砲台を壊せ!

写真②:主砲は耐久力が高いので、一番最後に破壊しよう。弾のすき間には入らないこと。

写真③:2機目の大型戦車は右に機首を目いっぱい傾けながら撃ち込もう。敵の弾道も見やすくて一石二鳥だ。

大型戦闘機は機雷の避け方がポイント

バラまかれた機雷の色を必ず確認せよ!!

写真④:発射された機雷の色と出現順を必ず覚えておき、いつでもかわせるように準備しよう。

写真⑤:緑色の機雷は、そのままじっと動かなければ当たらない。

写真⑥:機雷はショットで破壊することも可能。ただしバラまき弾は消せないので注意しよう。

次なる難関は、3面ボスによく似た大型戦闘機との一騎打ち。中央の砲台から撃ってくる弾はさほど怖くはないが、問題は2種類の機雷からバラまかれる弾の避け方だ（写真④）。

まず出現直後から撃ってくる緑色の機雷は、実はさく裂した瞬間の位置から自機を動かさなければ、バラまき弾には当たらない（写真⑤）。もう一方の赤い機雷は、さく裂すると逆に自機の位置へ正確にさく裂弾を飛ばしてくるので、左右どちらかに動いて避けよう（写真⑥）。

しばらくすると今度は2種類の機雷をゴチャ交ぜに撃ってくるようになるので、機雷の出現した順番を絶対に忘れないようにしよう!

強敵！ 高速移動戦車を撃破せよ

次なる刺客は、ロケットエンジンを搭載した3機の高速移動戦車。フォーメーションを組んで、これまたスピードの速い主砲と2連射砲を撃ってくる強敵だ。

この戦車は一見すると地上に居るキャラのように思えるが、実は本体にぶつかるとミスになってしまう（オプションは触れると破壊される）。さらに、主砲の弾は自機の移動先を先読みして発射されるので、自機に向かってくる場合とそうではない場合とがある。そのため毎回、弾道を見極めなければいけないのだ（写真⑦&⑨）。

また画面下にもひんぱんに移動してくるの（写真⑧）で、どれか1機を破壊するまでは逃げ場がかなり狭い。出現直後に左右どちらか1機を破壊して逃げ場を確保しよう！

写真⑦：主砲は戦車が動きを止めてひと呼吸おいてから撃つ性質がある。発射する瞬間を見逃さずに弾道を見切れ！

写真⑧：このフォーメーションの直後、中央の戦車が一番下まで降りてくる。体当りされないように注意！

真下に撃つ弾に注意!!

写真⑨：自機と左右反対の位置に居る戦車は、ほぼ真下のラインに撃ってくる

対BOSS攻略

いよいよ姿を現したラスホス　勝利するにはおひたたしい数の弾を撃つ砲台群、避けにくい攻撃を仕掛ける副砲、そして主砲の3形態を戦い抜かなければならない　なお、オフションは引き続きキャノンのままて大丈夫た

第1形態

3種類の砲台とサコ戦車かすさましい数の弾を撃ってくる　ホスの出現と同時に、画面上段てオフションを発動させて小さい砲台から破壊していこう（写真10）　自機はオフションの位置からなるへく離れた位置に移動させ、弾を避けなから戦っていくのかコツた

写真10 画面中か弾たらけ！　とくにある小さい砲台から根気よく撃ち込んで、破壊していこう！

第2形態

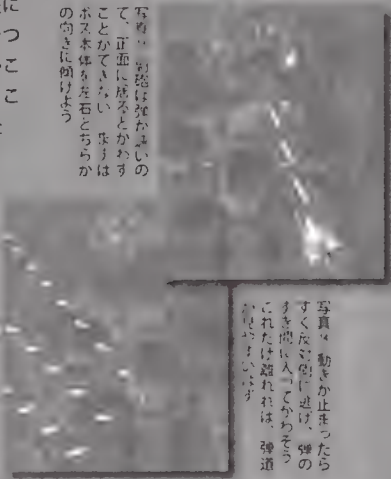
カトリンク砲（写真11）、さく裂弾を撃つ広角砲（写真12）、副砲（写真13、中央の砲門）の3種類かローテーションを組んで攻撃してくる。最初に攻撃を仕掛けてくる砲台か、毎回ランタムて変わるのか特徴

写真11 カトリンク砲は1発目を避けた後に一瞬止まってから2発目を避けよう

ここてはまず開始時に自機を右下または左下に移動して、ホスの向きを大きく傾けてしまうといいホスか止まったら（写真14）中央に移動して、最初の攻撃に備えつつ副砲に向かって集中攻撃していこう　やっかいな副砲の攻撃も、こうすることて避けやすくなるのた

写真12 さく裂弾は、左右どちらかの砲門の真下のラインてかわそう

写真13 副砲は弾か速いので、正面に居るとかわすことかてきない　ホスはホス本体を左右どちらかの向きに傾けよう

写真14 動きか止まったらすぐ反対側に逃げ、弾のすき間に入ってかわそう　これたけ離れれは、弾道か見やすいはず

第3形態

第2形態のすへての砲門を破壊すると本体か反転し、反対側から巨大な主砲かゆっくりと登場する　ちなみに主砲以外の本体を攻撃すると撃ち込み点か10点すつ入るが、タメーシは一切与えられないので間違えないように　唯一の弱点は主砲の根元の部分て、なおかつ正面（砲身と同し向きて）から撃ち込まないとタメーシを与えることかてきない　このため、たとえオフションか先端部分にロックしても、ショットの方向か少してもスレていた場合は全くの無駄撃ちになってしまう　撃ち込むときは自機を画面中央のラインに必ず合わせて、主砲の向きか真っすく下を向くように誘導しよう

しはらくすると、主砲か上下に少し動き（写真15）、巨大な弾を撃ってくるので、左右に大きく動きなから弾をかわそう　避けたらすくに画面右上または左上に移動し（写真16）、今度は背後から飛んでくる弾を2回かわす　以後、このハターンの繰り返した

写真15 主砲か上下に動いたら大きく左右に動いて弾をかわそう

写真16 今度は画面上方て下からくる弾をかわそう　1回目は一直線に、2回目はバラバラに弾か飛んでくる

闘劇予選も終盤戦へと突入!

ザ・キング・オブ・ファイターズ XI
■メーカー : SNKプレイモア/セガ
■ジャンル : 2D対戦格闘
■操作方法 : 8方向レバー+5ボタン
■発 売 日 : 2005年10月26日(稼働中)
■使用基板 : ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

※記事中のコマンド類は、特殊な場合を除いてキャラクターが右を向いているときのものです。記事中における技後の有利/不利などは、すべて編集部調べによるものです。また、記事の中で一部に「スーパーキャンセル」→「SC」、「ドリームキャンセル」→「DC」、「ふっ飛ばし攻撃」→「E」という略称を使用している場合があります。

今月の記事では、ハマりやすい状況や、対策を知らないとキツい状況への対策、加えてシステム面から見たマニアックな現象をQ&A方式で特集! さらに、最後のタイムリリースキャラ・ハヤテの技解説や最新のキャラ別テクニックなど、密度の濃い内容でお届けするぞ!!

インプレッション!

『KOF XI』の一大イベントである闘劇予選も、終盤戦に突入した。牙刀やクーラは前評判通りの活躍を見せているが、意外なキャラで強さを引き出すプレイヤーも多い。稼動当初に比べ、最近注目されているダックやマキシマなどを見る限り、本作はまだまだ激動の日々が続きそうだぞ。今年の決勝大会ではどんな名勝負が生まれるのか!?

対処に悩むあんなコトや知らないとハマるこんなコトをズバリ解決!

『KOF XI』Q&Aスペシャル

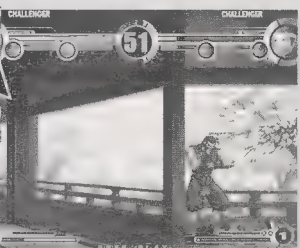
みんなが体験したことがありそうな、困った事態を解決していくQ&Aコーナーだ!

Q 画面端でこちらの起き上がりにジャンプ攻撃を仕掛けられたときに、正面ガードなのかめくりなのかが分からないときがあるのですが、ガード方向を見極める方法はありますか? 画面端での起き攻めだけでやられてしまうことがあります……。

A 完全に画面端を背負った状態ならば、背向け起き上がりのとき以外はジャンプ攻撃でめくられません。下の写真のようなあお向け状態のダウンや、強制ダウン技をくらった際に起こるうつ伏せダウン時にジャンプ攻撃を仕掛けられたときは、正面ガードを入力しましょう。

背向け起き上がり時には、正面ガードになる攻撃とめくりになる攻撃が存在する。ガード方向の見分け方は、自分のキャラが起き上がったときに、頭以上の高さに攻撃を受けたらめくり。それよりも下の打点に攻撃を受けたら正面ガードになると覚えておこう。

つまり攻撃を出す側は、相手の頭を狙ってに攻撃を当てる(ジャンプ攻撃を早く出す)or 相手の胴体を狙って攻撃を当てる(ジャンプ攻撃を遅めに出す)で二択攻撃を仕掛けられるのだ。実戦では、どちらともいえない際どい打点の攻撃を狙われることが多いので、読みでガードする必要があるということも覚えておきたい。

多くのダウン状態がこの形となる。画面端を背負っているならば、この状態でジャンプ攻撃によるめくりは無い。

一見めくり攻撃をされそうなダウン状態だが、この状態でもめくられることは無い。しっかり正面ガードを入力しよう。

Q ジェニーの強ディ.ハインドをガードしても、ハリア.ビーで素早く着地されるとスキが無くて攻め続けられてしまいます。どう対処していけばいいですか?

A 強ディ.ハインド後は最速のハリア.ビーで着地しても、わずかにジェニーが不利となっています。打撃での反撃は無理ですが、近くに着地したときはコマンド完成直後につかむタイプのコマンド投げが決まりますよ。

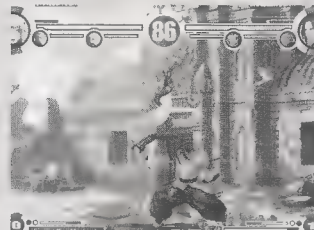
打撃で反撃できないため、着地したジェニーにしゃがみAやBなど発生が早くスキの無い攻撃をガードさせ、攻め込むきっかけを作る。その後は有利な状況を生かして攻めよう。

打撃による反撃は無理だが、状況はこちらが有利。変に苦手意識を持たないことが重要だ。

Q 牙刀の安易な零牙ぶっ放しに対して、何かしてやりたいです。どんな行動なら有効ですか?

A 本作では、超必殺技などの暗転中にコマンドを受け付けているので、暗転中に無敵技を入力して、直接零牙をつぶすのが一番リターンが大きい行動となります。そのほかの有効な行動は通常投げ(コマンド投げでも可能)や後転といったところが挙げられます。

密着した状態で零牙を出されたなら、暗転中にレバーを入力+CorDを押せば暗転後に自動で投げになる。

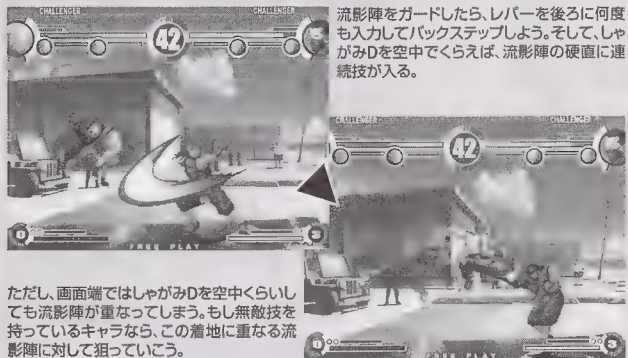
後転は消極的ながら、零牙ガード~クイックシフトで攻められるよりはマシ。

クーラの弱レイ・スピンのように無敵時間が短い技でも避けられるので、反撃できるキャラは意外に多い。

ゲー事典XI 背向け起き上がりになる技は限られているので、その技を画面端で警戒するのがベスト。ただし、通常ではめくられることの無いダウン状態でも、自分のキャラの背後から攻撃をくらってダウンした場合は、背向け起き上がりになってしまうので注意しよう。めくりジャンプ攻撃からダウンを奪われると、まれにその形になることがあるぞ。

Q 影二にしゃがみD（1段目）→流影陣という連係を繰り返されているだけでやられてしまいます。どう対処すればいいのですか？

A しゃがみD（1段目）からの流影陣は連続ガードになっていますが、流影陣からしゃがみDは連続ガードになっていません。流影陣ガード後に、バックステップを入力しましょう。

流影陣をガードした後にバックステップすれば、しゃがみDを空中でくらう形になる。影二のしゃがみD（1段目）ヒット時はキャラがダウンせずすぐ着地するので、その後すぐに行動が可能だ。しゃがみDをキャンセルして出した流影陣の硬直に、連続技を決めてやろう。

流影陣をガードしたら、レバーを後ろに何度も入力してバックステップしよう。そして、しゃがみDを空中でくらえば、流影陣の硬直に連続技が入る。

ただし、画面端ではしゃがみDを空中くらいしても流影陣が重なってしまう。もし無敵技を持っているキャラなら、この着地に重なる流影陣に対して狙っていこう。

Q クーラに起き攻めをすると、強クロウバイツと弱レイ・スピンをぶっ放されてしまいます。強クロウバイツをつぶすために下段を重ねると弱レイ・スピンをくらうし、一体どうすればいいの？

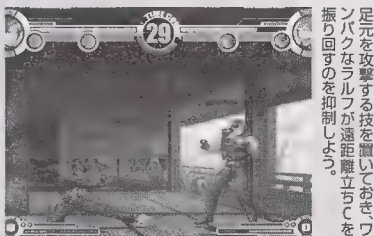
A リバーサルで出される強クロウバイツをガードするタイミングまでガードを入力して、その後にレイ・スピンをつぶせる立ち攻撃を出すようにすれば、どちらの必殺技にも対応できます。

強クロウバイツは攻撃判定の発生が4フレームで、弱レイ・スピンは16フレーム（数値は編集部調べ）。12フレームの猶予があるので、実戦で感覚をつかめば十分に両方対応できるぞ。

強クロウバイツはガード、弱レイ・スピンには攻撃を当てるようにすれば、起き攻めがしやすくなるはず。

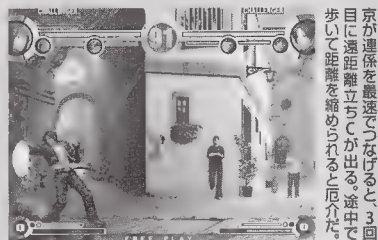
Q ラルフの遠距離立ちCを振り回され、ボコボコくらって負けてしまいます。あの遠距離立ちCを何とかする方法はありませんか？

A ラルフが遠距離立ちCは、足元のやられ判定がかなり前の方まで出ます。相手が遠距離立ちCを出しそうな場面で足元に攻撃を置いておくと、ラルフが自分から前に出てくらってくれますよ。

しゃがみBを振るのがローリスクで、遠距離立ちCを振りにくくさせる効果が期待できるため、オススメといえる。ある程度の威力が欲しいなら、しゃがみDを置いておこう。

足元を攻撃する技を置いておき、ワンパクなラルフが遠距離立ちCを振り回すのを抑制しよう。

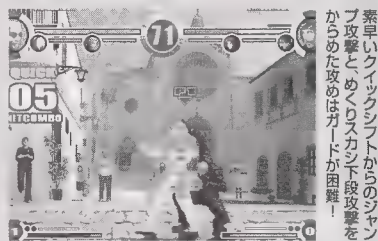
Q 京に画面端で近距離立ちC→強七拾五式・改を繰り返されると脱出できないのですが、切り返す方法はありますか？　強七拾五式・改ガード後に前転しても近距離立ちCに当たってしまいます……。

A ガードキャンセル行動や無敵技をぶっ放さないと、脱出は厳しいです。どちらもできない場合はおとなしくガードしましょう。この連係は次第に距離が離れるので、3回目は近距離立ちCが遠距離立ちCになります。

ただし、京が2回目か3回目に少し歩いてから近距離立ちCを出すと、ずっとループしてしまう。京が歩いてくるようなら、歩きを読んで発生の早い技で暴れるしか無さそう。

京が連係を最速でつなげると、3回目に遠距離立ちCが出る。途中で歩いて距離を縮められると厄介だ。

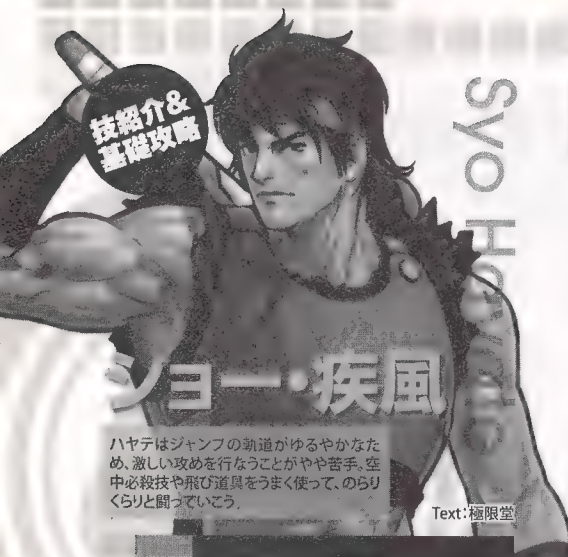
Q クイックシフトでキャラを交代したときに、出現したキャラが相手キャラの背後に着地することがあるのですが、どういった条件で起こるの？

A 相手キャラの背後に着地できる性質を持つキャラを、ヒットバックの無い技からクイックシフトで呼び出すと起こる現象です。対応キャラは下の表を参考にしてください。

ヒットバックの無い技から背後に着地するキャラを呼び出すと、正面属性のジャンプ攻撃と背後に着地してからの下段攻撃で、ガードされにくい攻めになる。ジャンプ攻撃を出してヒットorガードさせた場合は、基本的に正面に落ちることになるので、めくりを狙う際は出現時にジャンプ攻撃を出さないで、着地して背後から攻撃をしよう。ヒットバックの無い技は、多段技の最後の1段以外（アッシュのブリュヴィオーズや紅丸の真空片手駒など）に多いが、牙刀の零牙やオズワルドの♠（相手が後ろに下がるのはオズワルドが押しているため）など、単発技に設定されていることがある。

素早いクイックシフトからのジャンプ攻撃と、めくりスカシ下段攻撃をからめた攻めはガードが困難！

クイックシフトで出現する位置一覧

キャラ名	落ちる場所	キャラ名	落ちる場所
アッシュ	正面	ケンスウ	正面
オズワルド	裏	桃子	正面
シェン	正面	ヴァネッサ	正面
エリザベート	裏	マリー	裏
デュオロン	正面	ラモン	正面
紅丸	裏	まりん	正面
テリー	正面	香澄	正面
キム	裏	影二	裏
ダック	正面	K'	裏
リョウ	裏	クーラ	裏
ユリ	正面	マキシマ	裏
キング	裏	京	正面
ジェニー	裏	庵	正面
牙刀	裏	真吾	裏
グリフォンマスク	裏	アーデルハイド	裏
ラルフ	裏	ガイ	裏
クラーク	裏	ズィルバー	裏
ウィップ	正面	ジャズウ	裏
アテナ	裏	ハヤテ	裏

ゲー事典XI　**各種補足:** 影二の(しゃがみD→流影陣)×nから逃げるためには後転でもいいのだが、タイミングがシビアな後転に比べて、先行入力が効き見返りがあるバックステップを本文では対策とした。クーラの強クロウバイツと弱レイ・スピンの間は猶予12フレームだが、多くのキャラの立ち強攻撃は4〜7フレーム程度で攻撃が発生するので、意外と狙える起き攻めだぞ。

ハヤテはジャンプの軌道がゆるやかなため、激しい攻めを行なうことがやや苦手。空中必殺技や飛び道具をうまく使って、のらりくらりと闘っていこう。

Text：極限堂

ハヤテ・出現条件

基板の電源投入時間が1200時間を超える

※EXキャラクター「ハヤテ」はタイムリリース出現キャラクターとなります。従って、出現時期は店舗により異なります。ご了承ください。

COMMAND LIST

	技名	コマンド
	当て落とし	←or→＋CorD
特殊技	飛棍底足（近距離）	→＋C
	飛棍袈裟斬り（遠距離）	→＋C
	飛棍足払い（近距離）	↘＋C
	飛棍斜め斬り（遠距離）	↘＋C
	飛棍落とし斬り	空中で←＋C
	肘当て	←＋C
	飛棍投術	↓↘→＋AorC（空中可）
	強烈斬	↓↙←＋C
	強烈斬（追加攻撃）	強烈斬中に↓↙←＋C
	飛天昇王脚	→↓↘＋BorD
	烈風殺	空中で↓＋AorC
	飛鳥蹴り	↓↙←＋BorD
	空中飛鳥蹴り	空中で↓↙←＋BorD
超必殺技	念道飛棍	↓↘→↓↘→＋AorC
	幻影飛棍	↓↙←↓↙←＋AorC
	奥義！無双乱舞	↓↘→↘↓↙←＋E（下段）
	奥義！無双乱舞	→↘↓↙←→＋E

技解説

まずは主力となる通常技＆必殺技を紹介しよう。しゃがみBがすべての通常技でキャンセル可能で、近距離立ちAはしゃがみB以外の通常攻撃でキャンセルが可能。これを利用して、しゃがみB→近距離立ちA→しゃがみDといった連続技が作れる。

←＋Cには、出始めから攻撃途中まで全身無敵がある。ただし、ダメージが低くキャンセル不可能なので、クイックシフトと併用していこう。

●飛棍投術／ブーメランを投げ付ける飛び道具で、弱は真横に、強は斜め上に飛ばす。攻撃発生が早いので、遠距離からのけん制に役立つ技だ。

●飛天昇王脚／弱は出始めに無敵があるので、起き上がり時の割り込みなどに使っていける。

●烈風殺／ジャンプAのモーションで急角度で降下していき、相手に触れると自動で打撃を3回繰り出す空中必殺技。

●飛鳥蹴り／相手の目の前まで移動して、垂直に跳び上がりながらの蹴りを繰り出す。この技がヒットすると、相手は壁まで吹き飛んだ後に跳ね返ってくるので、そこに追撃を決めることが可能。また、この技で空中に跳び上がった後は、空中必殺技を出すことができる。

●奥義！無双乱舞／コマンドが2種類存在するが、→↘↓↙←→＋Eで出すものは特殊追撃判定を持っているため、いろいろな場面で活用できる。

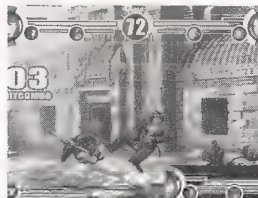
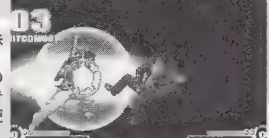
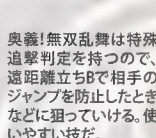
発生が早い飛棍投術は、意外と当てやすい。遠距離ではこの技を使って、プレッシャーをかけていこう。

立ち回りの基本

前述の通りジャンプの軌道が高くゆるやかなため、本作で強力な攻めパターンとなる、ジャンプ攻撃を繰り返すといった攻めができない。遠距離では弱飛棍投術をヒットさせるのを狙いとし、コツコツとダメージを稼いでいきたい。

リーダーならばしゃがみB→近距離立ちA→しゃがみD→奥義！無双乱舞（→↘↓↙←→＋E）でまとまったダメージを奪ったり、ジャンプ防止の遠距離立ちB→奥義！無双乱舞を狙っていける。

相手を画面端に追い詰めたら、通常技→飛鳥蹴り→空中飛鳥蹴りで固めていこう。空中飛鳥蹴りはガードさせてもハヤテが先に動けるので、攻めを継続できるぞ。ヒット時は飛鳥蹴り→空中飛鳥蹴りがつながり、さらに着地後に飛天昇王脚や幻影飛棍を当てることができる。

相手に攻められたら、頼れる無敵時間を持つ弱飛天昇王脚をぶっ放していこう。ガード時のリスクが不安なら、クイックシフトを仕込んでおくといい。ただしリーチが短いので、密着に近い状態で起き攻めをされた場合にのみ出すようにしよう。離れていると空振りしやすいぞ。

しゃがみB→近距離立ちA→しゃがみD→奥義！無双乱舞でまとまったダメージが奪える。なるべくリーダーにして、連続技の火力をアップさせたい。

奥義！無双乱舞は特殊追撃判定を持つので、遠距離立ちBで相手のジャンプを防止したときなどに狙っていける。使いやすい技だ。

実は連係のスペシャリストであるテリー。有利な状況を作って相手を連係で攻め立てるのは、面白くて強力な戦術だぞ。目指せガードクラッシュ！

Text：極限堂

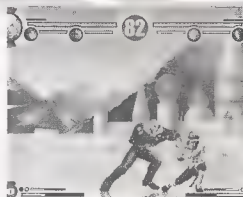
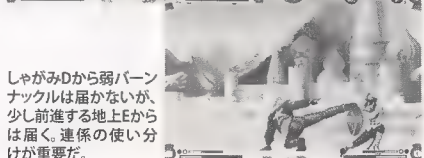
通常投げを活用する

最大の狙いは通常投げ!? といえるくらいに、テリーの投げは強力だ。通常投げを決めると強制ダウンを奪えるので、大ジャンプDでめくり攻撃を仕掛けることができ、この攻めが非常にガードしづらいのだ。通常投げを決めた後は、一歩だけ歩いてから大ジャンプするとちょうどいい距離になるぞ。

大ジャンプD後は近距離立ちCを出すのもいいが、より発生の早いしゃがみA→↘＋Cを狙っていきたい。せっかく大ジャンプDが当たったのに、地上技につながらなければもったいないぞ。↘＋Cからは強パワーチャージにつなげていき、ガードされていた場合は後述の連係に発展させよう。

ガードクラッシュを狙う

近距離立ちC→↘＋C→強パワーチャージは、強パワーチャージの追加入力をしなければテリーが有利となる。そこからはしゃがみD→パワーウェイブor強クラックシュートで攻め続けることが可能だ。強クラックシュートを出した場合は、ガードされてもほぼ五分で、ちょうどテリーの遠距離立ちBの先端が届く距離になるので、攻め込みやすいぞ。

強パワーチャージ後に相手が手を出さないようならば、地上E→弱バーンナックルで大きくガードクラッシュ値をケズっていこう。画面端ではしゃがみC→弱パワーウェイブ（テリー有利）→しゃがみD→強パワーウェイブという連係も有効。

強パワーチャージまでガードさせたら、バリエーション豊かな連係で固めていこう。

しゃがみDから弱バーンナックルは届かないが、少し前進する地上Eからは届く。連係の使い分けが重要だ。

ハヤテ補足：リーダー時以外は、しゃがみB→近距離立ちA→遠距離立ちCからのクイックシフトを狙っていこう。チームメイトの力を使ってダメージアップを図るのだ。
テリー補足：近距離立ちC単発止めや、近距離立ちC→地上Eのコンビネーションでもテリーが有利になる。有利な状態を作っておき、次の技につなげて連係をつなげていこう。

キャラ別最新攻略

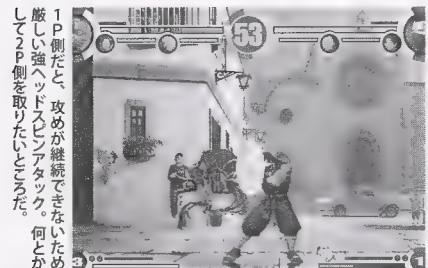
ダック・キング Duck King

ここ最近評価の上がってきているダック。今回は、ダックをパワーアップさせる小ネタをピックアップして紹介しよう。

Text：書記

技性能を理解する

ダックの必殺技のいくつかは、1Pと2P（位置では無くコンパネ）で性能に差がある。該当する技はフライングスピンアタックと強ヘッドスピンアタック。前者は弱強ともに、ガードされた場合は1P側だと若干不利になる。これが2P側なら、逆にわずかだがダックの方が先に動けるようになっている。

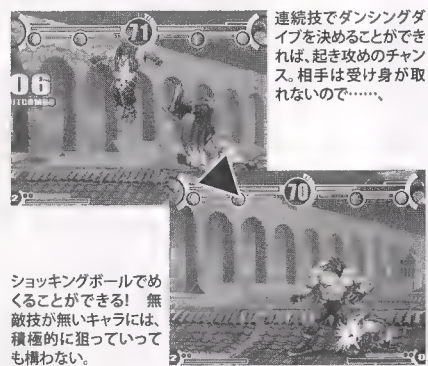
強ヘッドスピンアタックは技後（追加攻撃をしない場合に限るが）1P側は不利で、発生の早い技などで反撃を受けてしまうため、追加攻撃を出さなければ厳しい。だが、2Pの場合は若干有利の状況になるため、反撃を受けることが無い。攻撃発生の早いしゃがみAを出せば攻めを継続できるので、かなり強力。ただし、画面中央ではしゃがみA→近距離立ちBの近距離立ちBの部分がスカってしまう。しゃがみA→しゃがみBに替えてヒット確認し、ビートラッシュにつなげていきたい。ゲージの無いときは、しゃがみAを起点としてラッシュをかけよう。しゃがみBにつないで、再度強ヘッドスピンアタックを出すのもいいだろう。

以上を踏まえると、必殺技を有効に活用するなら、2P側に座ることをオススメする。勝負は席決めの段階から始まっている……のか!?

1P側だと、攻めが継続できないため厳しい強ヘッドスピンアタック。何とかして2P側を取りたいところだ。

フライングスピンアタックも、2P側の方が使いやすい。思う存分回ることができるぞ（笑）！

意外な使い道の技

ダックの起き攻めで、意外に活躍するのがダウン追い打ち技であるショッキングボール。連続技でブレイクストームを決めた後に出すのが効果的で、起き上がる相手に重なり、めくり攻撃になる。

ヒット後はしゃがみAなどがつながるので、再度連続技を決めてダウンを奪いたい。ただし、めくりであることがバレやすい行動なので、アクセント程度に使っていくのがいいだろう。

連続技でダンシングダイブを決めることができれば、起き攻めのチャンス。相手は受け身が取れないので……、

ショッキングボールでめくることができる！　無敵技が無いキャラには、積極的に狙っていっても構わない。

牙刀 Gato

普段、何気無く小ジャンプDを使っていないかな？　距離や相手キャラを意識しながら使い、連続技につながる小ジャンプDをマスターしよう。

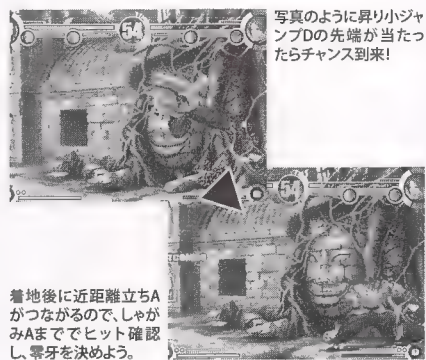
Text：極限堂

効率よくガードを崩す

鋭い軌道の昇り小ジャンプDからの攻めが強力な牙刀だが、跳び込む位置によっては昇り小ジャンプDから地上技につなげることができるのだ。相手を画面端に追い詰めている場合はかなり簡単で、ちょうどジャンプDの先端が当たる距離からの跳び込みならば、その後簡単に近距離立ちAにつなぐことが可能だ。近距離立ちAからはしゃがみAにつないで、ヒット確認からの零牙を決めていこう。昇りジャンプD単発でも崩し要素になるが、どうせなら連続技まで決められるようになりたい。ただし昇り小ジャンプDは、座高がある程度高いキャラにしか当たらない。当たるキャラについては、ページ下のゲー事典を参照してほしい。

この昇り小ジャンプD、近距離立ちDをガードさせた後や、しゃがみB×2をガードされたときが狙い目となる。特に、近距離立ちD後は牙刀が有利になっているので{昇り小ジャンプD～近距離立ちD}×nという単純な連係でも案外返されにくい。

次に、つかみ技の無牙を使ったガード崩しを紹介。相手に近距離立ちCやしゃがみAをガードされたときに、弱裏風牙～無牙と出すと非常に決めやすい。飛び道具の孔牙や中段技の弓牙があるおかげで、無牙を跳ばれてしまうことがほぼ無いぞ。

零牙を決めた後は、その場から強裏風牙～無牙が決めやすい。牙刀が頭上から襲い掛かるせいで、立ちガードしてしまうプレイヤーが多いのだ。どちらも残り少ない体力の相手に、トドメを刺す際に有効となるので活用していこう。

写真のように昇り小ジャンプDの先端が当たったらチャンス到来！

着地後に近距離離立ちAがつながるので、しゃがみAまででヒット確認し、零牙を決めよう。

龍牙を貪欲に当てる

牙刀でほかのプレイヤーと差を付けている人は、特殊追撃判定を持つ龍牙をしっかりと当てている印象がある。空中戦で競り勝ったとき、セービングシフトで登場時にカウンターを取ったとき（大ジャンプD→龍牙を決める）、裏風牙～瞬牙のジャンプ攻撃が当たったときなどは、見逃さず決めよう。

ジャンプ攻撃などで競り勝った後に少し走る必要がある場合は、↓↘→→でダッシュして近付いて↓↘→＋Bという入力で出せる。普通にダッシュしてからコマンドを入力すると一瞬立ち止まってしまい、龍牙が間に合わなくなる場合があるぞ。

牙刀で伸び悩んでるプレイヤーは、チャンスで逃さず龍牙を当てる練習をしよう。目に見えて強くなれるぞ。

ゲー事典XI

ダック補足：今回のネタは、ダックをこよなく愛する「まんば」さんに情報を提供していただきました。ご協力ありがとうございます。

牙刀補足：牙刀の昇り小ジャンプDがしゃがみガードに当たらないキャラは、オズワルド、シェン、エリザベート、紅丸、キム、ダック、ユリ、ジェニー、アテナ、桃子、まりん、K'、クーラ、庵、アーデルハイド。

【千年の王(幻影)】は試してみたかな?

THE KEY OF AVALON 弐 鍵聖戦

War of The Key

アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦
■メーカー：セガ
■ジャンル：ボードゲーム
■操作方法：タッチパネル+トレーディングカード
■発売日：2005年8月上旬(稼働中)
■使用基板：TRIFORCE
Text:三番町鍵争奪組

今回は第3回デッキコンテストの結果発表。札幌イベントは飛行機が飛ばず、中止と相成ってしまいゴメン(泣)。紙アヴァはまたの機会に……。

まんが☆堤利一郎

EXランタム同梱フィギュアもついに登場し、鍵っ子の皆さんは一喜一憂しているころでしょうか？　編集部の担当どもは大人買いで千年王を確実にゲット、というワビサビ放棄のスタイルを執っております。というか添付のキャラカードが結構な割合で折……さて、今回は第3回のテーマデッキコンテスト"3積み縛り"の結果を発表します。恒例の諸コーナーもあるのでお見逃しなく！

ピヨズリが教えちゃる

Q. 一人用の裏課題について質問です。【アラクノフォビア】のように複数の能力を持つカードは、両方を発動させないとカウントされないのでしょうか？　また、即死能力を無死無効で防がれてしまった場合や、戦闘能力を封じ込められた場合は発動したことになりますか？（神奈川県　ヌル君）

A. 裏課題のテーマがしっかりカウントされとるかちゅうのは、なかなか検証しにくいでんな。きちんと数えて確認してみるしかないやろな。ワイからのアドバイスは以上やが、開発氏にそのへんのコトをがっつり答えてもらったで。
「能力発動のカウントは、それぞれのタイミングにチェックされますので、複数の能力も個別にカウントされます。[配置後]や[移動後]に発動する能力は、対象がなかった場合も発動はしているのでカウントされます。ただし、発動の有無を選択できる能力の場合は、"いいえ"を選ぶと発動はしないためカウントはされません。即死や封じ込めについては、無効化された場合は発動とはみなされませんので、カウントの対象にはなりません。(プログラム呉田)」

第3回テーマデッキコンテスト　入選者発表!!

仮にデッキのキーであっても、3積みするカードというのは意外にない。今回のテーマは、たった10種類のカードだけで構築するという3積みデッキ。何らかの制限を設けたフォーマットでは、破格のテレポーターに2枚のベルがいる黄属性、アドバンテージを得やすい青属性の重要度が高く、結果的に比率も高まる傾向があるが、今回はさまざまなパターンのデッキがあったぞ。では、次点まで含めた2つの部門賞を発表しよう。次回のテーマは以下を参照。

第4回テーマ　W版カード27枚以上

第4回の構築ルールはW≦27！『鍵聖戦』のカードを27枚以上入れて構築してください。3枚の自由枠がポイントです。すべてW版もよし、ネプ3積みもよし、汎用カードを散らすもまたよし。【テルテルオ】とかが重要になりそう。あて先は165ページの応募要綱を見てね。応募待ってます。

3月22日必着!!

アルカディア賞　千葉県　ネココさん

黄属性 緑属性　3積み版ナーガデッキ

アルカディア賞は【ナーガ】デッキ。総移動値が高く、【麓】強化の【ナーガ】を絡めた戦闘は絶大な安定感があります。ただし、移動値3以下のカード比率が多いため、意外に手札が偏ります。ご本人の談にもありますが、これを打開するのが【ゴースト】、【ネオン】、【隼丸】です。前者2枚は決して無駄遣いせず、【隼丸】の複製版はなるべく手に残さないようにします。こうしたプレイングに気を配れば移動もかなり安定し、快適に回すことができました。

ディレクター藤澤氏の雑感
【ナーガ】も使う人が減りましたよね。やはり支援モンスターが3歩になったのは痛かったでしょうか？　僕は反対派だったんですが（ケルビー3マスも）……今は正解だったと思っています。3積み対戦の特徴を踏まえた戦略なども細かく書かれていてナイスです。

●モンスターカード(30枚)	
・黄属性(9枚)	
【ゴースト】	3
【AI】	3
【グリゲーター】	3
・青属性(9枚)	
【ヤドカリン】	3
【ネオン】	3
【魔神の麓】	3
・赤属性(6枚)	
【ナーガ】	3
【隼丸】	3
・緑属性(6枚)	
【ピノ】	3
【ハコリス】	3
●魔法カード(0枚)	

●戦闘支援カード(0枚)

黄属性を移動可能なカード枚数：12枚
青属性を移動可能なカード枚数：12枚
赤属性を移動可能なカード枚数：[illegible]
緑属性を移動可能なカード枚数：[illegible]

カード1枚あたりの平均移動マス数：2.80マス

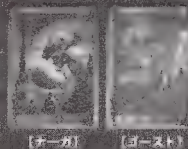
各属性の総移動マス数
黄属性：18
青属性：[illegible]
赤属性：[illegible]
緑属性：[illegible]
無属性：[illegible]
合計：[illegible]

KEY CARD

【ナーガ】　【ゴースト】

次点　神奈川県　ハミルトンさん

赤属性 青属性　薙ぎ倒しディナ様劇場デッキ

次点は【ディナセーバー】デッキ。牛歩の歩みで確実な+6育成を行う低速タイプです。ゆえに回避手段はなく、すべて"薙ぎ倒し"て進軍することが名前の由来とか。重要なのは緒戦の戦闘結果で、勝てればアンタッチャブルな状態を作りやすい反面、仕込んだ末の敗北はかなりの痛手となります。機を見た侵略がカギになります。

●モンスターカード(24枚)	
・黄属性(6枚)	
【女神】	3
【メイドラマイマイ】	3
・青属性(6枚)	
【マーメイド】	3
【シーワーム】	3
・赤属性(6枚)	
【フェレット】	3
【クマゴロウ】	3
・緑属性(6枚)	
【バックル】	3
【ディナセーバー】	3

●魔法カード(6枚)	
【転生の宴】	3
【異形の力】	3

●戦闘支援カード(0枚)

黄属性を移動可能なカード枚数：[illegible]
青属性を移動可能なカード枚数：[illegible]
赤属性を移動可能なカード枚数：[illegible]
緑属性を移動可能なカード枚数：[illegible]

カード1枚あたりの平均移動マス数：2.20マス

各属性の総移動マス数
黄属性：0
青属性：[illegible]
赤属性：[illegible]
緑属性：18
無属性：[illegible]
合計：[illegible]

ヒナコちゃん通信：は〜い、数カ月ぶりに登場のヒナです。しかも文字のみ〜（;д;）アルカディア賞のネココさんへ緊急連絡！サイン色紙の希望が未記入だったので、希望を書いて連絡ください。よろしくね。

魔導の世界へようこそ！

次回はクラブセガ博多！ 3月4日（土）

次回のイベントはクラブセガ博多で3月4日（土）に開催が決定！　うろ覚絵や拡大クイズ、ジェスチャークイズなどでまったりと楽しもう！　博多名物とのトレードもね（笑）。第二部は制限無しの魔導競技会か、円卓の召喚符、どちらかを開催予定。

なお、2月に開催を予定していた札幌でのイベントは、豪雪のため飛行機が欠航。泣く泣くイベントは中止になってしまった。北海道のみんな、スマン。またいつの日か合おう！

クラブセガ博多
福岡県福岡市博多区博多駅南6-7-33
電話：092-481-1645

詳しい参加方法は直接店舗に確認してほしい。例によっていつも通り本誌持参の方にはすてきな粗品をプレゼント。

※駐車場に限りがあるので、なるべく公共交通機関をご利用ください

よりどりコラム Key of Application 運用の方程式 第五回 耐久値17のカベ

もう3年近くも遊び続けているのかと思うと、ちょっとした感慨があります。馬を30Kで買ったアノ日が懐かしい（しかも2枚）。最近は少しばかり寂寞とした鍵業界ですが、春も近いので（深い意味はナシ）、今日も元気にアヴァりに行きましょう！

Text：C・LAN

バランス"のみ"重視デッキの回想リポートin2004

デッキ構築時に筆者が重視する点は大きく三つ。侵略の安定性、移動バランス、アドバンテージだ。立ち往生を徹底的に嫌い、ホルダーになったら1回ほこらに行ければ御の字、防衛には固執せず鍵は即渡してまた奪う——というスタイルに落ち着きやすい。そんなデッキばかりなもんだから、スタメンはほとんど顔ぶれが似てしまったりする。この考え方は初代からあまり変わっていないが、かつて軽視しすぎていたなと感じているのが、汎用モンスターの基本値だ。アタッカーがいないときは手持ちの中から攻撃値の高いモンスターを選ぶことになるわけだが——余裕で1番を取れるのに勝てるカードが無い。そんな経験はないだろうか？

移動＆サポート要員に求める代打としての汎用性

攻撃値15で耐久値16に挑むような、素で勝てない侵略というのは相当分が悪い。原則、攻撃値を上げなければ勝てないことがバレているからだ。もちろん例外はあるが、特に色支援絡みの場合は負けパターンが激増する。例えば上記で【AI】を使ったとしよう。即死無効や耐久+9を張られたのなら諦めもつくが、攻撃値が1足りないだけで【トットー】、【ハコリス】、【ビーバ】、【隼丸】、【パンダ師範】にも止められてしまうのだ。前置きが長くなったが、複数の選択肢がある場合は、攻撃か防御どちらかに傾倒したモンスターを選ぶことを薦めたい。この基準と考える値が17。参考までに、基本耐久値18以上のモンスターは5体と希少なのに対して、基本耐久値17は23体と四倍以上の数に昇る（EXを含めると25体）。そして大きいのは【セラフィー・ルカ】、【現世の歩兵】、【ナイトキャット】、【魔法剣客】、【ダゴン】などの実戦的な頻出カードが相当数いることだ。【スケールイータ】ではなく【ネオン】を、【鬼ブル】ではなく【ケルピー】を筆者が愛用する理由の一端も"攻撃値17以上"という点にある。次回はもう少し具体的に、汎用モンスターを掘り下げたいと思う。

第3回テーマ 10種3積み

同じカードは3枚までが本来のルールだが、0枚or3枚という極端なフォーマットが今回のテーマ。10種類にどう個性を詰め込む？

アヴァロン開発賞　神奈川県　ハリーポッターさん

黄属性 緑属性　古代樹を守れ！ 逆襲のアーマジロデッキ

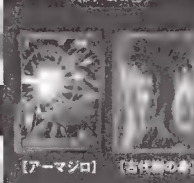
アヴァロン開発賞は、前回アルカディア賞次点にもなったハリーポッターさんの反撃&反射デッキです。主役はもちろん【アーマジロ】。2倍返しの高火力によって【古代樹の実】が活きる構成で、【ピックル】も納得のチョイス。また、9枚のハンドコストカードがあるので支援6枚でも特に重さは感じませんでした。インパクト重視のデッキ部門ではありますが、【ネオン】の歩数サーチ管理などもしっかり計算されており、実戦度もかなり高いデッキです。

ディレクター藤澤氏の雑感

まず、名前にグッと来ました（笑）。【古代樹の実】は僕も愛用しているので、コンセプトが最高！　回してみると細かいアドバンテージの積み重ねがいい感じで、ほこら間を移動しても大体支援を残せるので、とても安定していました。ご希望のイーノ色紙をお送りします！

●モンスターカード（24枚）	
黄属性（9枚）	
【キラーレディー】	3
【プリティベル】	3
【セクシーベル】	3
青属性（6枚）	
【ブルーザガ】	3
【ネオン】	3
緑属性（6枚）	
【アーマジロ】	3
【隼丸】	3
[illegible]属性（3枚）	
【ヒックル】	3
●魔法カード（0枚）	
●戦闘支援カード（6枚）	
【魔鏡】	3
【古代樹の実】	3

黄属性を移動可能なカード枚数：9枚
青属性を移動可能なカード枚数：6枚
赤属性を移動可能なカード枚数：9枚
緑属性を移動可能なカード枚数：12枚

カード1枚あたりの平均移動マス数：2.50マス

各[illegible]
黄属性：[illegible]
青属性：[illegible]
赤属性：21
緑属性：21
無属性：0
合計：75

KEY CARD
【アーマジロ】　【古代樹の実】

次点　福井県　ズベズダさん

黄属性 赤属性　コツコツ破壊デッキ

次点は細かい破壊要素をたくさん組み込み、ひたむきな破壊で【ヘルドロイ】と【破壊の報復】を活かすデッキです。初動はやや遅いですが、【ムチュゴロウ】での維持体制になれば一気に盛り返せるのが魅力です。白支援に攻防プラスが多かった今回の環境にもマッチしていて、相対的に天敵が少ないことも有効に働きました。

●モンスターカード（24枚）	
[illegible]	
【AI】	3
【ヘルドロイ】	3
【セクシーヘル】	3
[illegible]属性（9枚）	
【ノーミラー】	3
【トットー】	3
【ムチュゴロウ】	3
[illegible]属性（3枚）	
【隼丸】	3
[illegible]属性（3枚）	
【オロチ】	3

●魔法カード（3枚）	
【便利なポケット】	[illegible]
●戦闘支援カード（3枚）	
【破壊の報復】	3

黄属性を移動可能なカード枚数：[illegible]
青属性を移動可能なカード枚数：[illegible]
赤属性を移動可能なカード枚数：9枚
緑属性を移動可能なカード枚数：6枚

カード1枚あたりの平均移動マス数：2.20マス

各[illegible]
黄属性：[illegible]
青属性：[illegible]
赤属性：[illegible]
緑属性：[illegible]
無属性：[illegible]
合計：[illegible]

四名様に！ デザイナー田口氏のサイン色紙をプレゼント！

三度目の正直もなんとやら。またもや北海道に行きそびれた田口氏に、無念を晴らすべくアヴァッ子のためにカラーイラスト色紙を描いて頂いた。【レッド・アイズ】、【セラフィー・ルカ】、【ジャンプー&AI】、【バルキリー雀】を各1枚ずつの計4枚だ。

詳しい応募については、66ページのプレゼントコーナーを参照してほしい。どしどし応募しよう。そのかわりと言ってはなんだが、ボイスパ君は今回お休み。

剣那の攻防に煌めく一閃!!

今月は、闘劇'06に向けて己の刃を鍛え続けているプレイヤーへ贈る、実戦値を高めるための攻略記事。使用されることが多い「天スピリッツ」に特化したネタを紹介していくぞ。

サムライスピリッツ 天下一剣客伝	
■メーカー	SNKプレイモア／セガ
■ジャンル	2D対戦剣劇
■操作方法	8方向レバー＋5ボタン
■発売日	2005年9月14日(稼働中)
■使用基板	ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

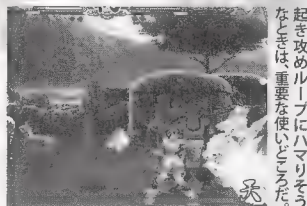
Text:猫@来栖

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除いてキャラクターが右を向いているときのものです。また、記事内に登場する技後の有利／不利などについては、編集部調べによるものです。

有効活用できてる？

怒り爆発を考察する

「天スピリッツ」と「零スピリッツ」に存在する怒り爆発は、さまざまな局面で使える強力な行動にもかかわらず、同じパターンでしか使っていないプレイヤーも多い。爆発の性能を理解し、勝負どころで有効活用できるようになろう。

怒り爆発という行動の本質だが、「天」選択時には「一閃のための準備行動」と「回避行動」の主に二つの顔を持っていることを理解しよう。対戦経験が少ないうちは、この両方の行動をすべて活用しようとしがちだが、それは理想的な使い方であって、実戦でその局面を待っていても勝負どころを逃してしまいやすい。温存し過ぎてもよくないので、序盤であってもゲージが絡んだ連続技をくらいそうなときなどは、暗転を見たら一閃を捨ててでも爆発し、武器飛ばし技や秘奥義を回避する思い切りのよさも重要だ。

起き攻めループにハマりそうなときは、重要な使いどころだ。

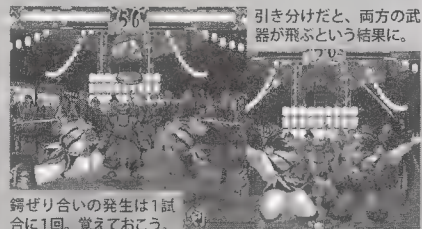
怒り爆発の使いどころ

- 一閃による逆転狙い
- ケズリ回避
- 致命的な連続技回避
- 嫌な流れを断ち切りたいとき

鍔ぜり合いの基礎知識

立ち回りで勝っているのに「鍔ぜり合い」に負けて、そのまま相手の流れになったことは無いだろうか？

そこで知識面からの補足。鍔ぜり合いは相殺判定を持った技同士がぶつかると発生し、**先に10回ボタンを入力した方が勝つ**のだ。ちなみに斬りだけでなく、すべてのボタンで入力は受け付けているので、コンパネをコスるような連打が有効だ。

引き分けだと、両方の武器が飛ぶという結果に。

鍔ぜり合いの発生は1試合に1回。覚えておこう。

ミスは許されない!!

一閃の狙いどころ

対空や割り込み、確定反撃にと大活躍の一閃だが、上級者はそう簡単に当たってくれない。一度しか使えないのだからどうやって決めるか考えよう。

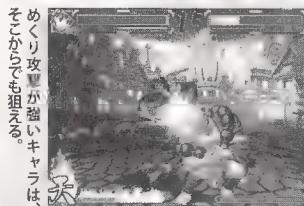
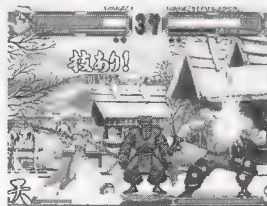
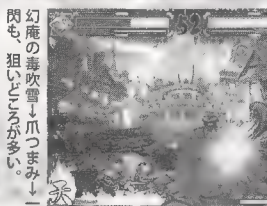
一閃は発生が3フレームかつ、上半身無敵で移動距離が長く、威力の高い突進技といいことずくめの技。だがそれだけに、相手は「天」の爆発時には防御に集中するだろう。

この状況だとさすがに簡単にヒットさせることはできないので、一工夫も二工夫もする必要が出てくる。

重要なのは、一閃に頼り過ぎないこと。ゲージ残量に余裕があるうちは、一閃を恐れて固まっている相手を投げてしまおう。ゲージが少なくなってきたら、キャラにもよるが中下段でガード方向を揺さぶり、一閃につなげていく。かなり多くの技から連続技になるぞ。

それでもダメなら、ネタ勝負となる。各キャラ固有の秀でた能力を生かせば、当てるための方法は数多く存在する。右の写真でいくつか紹介しているので、参考にしてほしい。当てる方法はまだまだあるぞ！

ミナはスンガンの迎えや遠距離しゃがみBを当てて一閃！

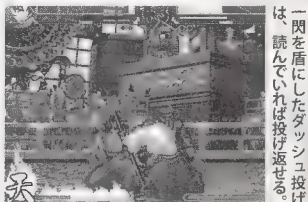
蒼月の浮月設置↓怒り爆発からの一閃は回避困難だ。

めくり攻撃が強いキャラは、そこからでも狙える。

幻庵の毒吹雪↓爪つまみ↓一閃も、狙いどころが多い。

安易に動くな!!

一閃から身を守るには!?

動けば当たる。とにかく運動量を減らしてガッツリと待っていこう。

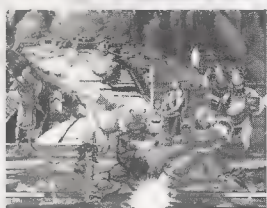
一閃から身を守る方法だが、何よりも基本は、**相手が爆発したら無駄に動かない**こと。そして冷静に相手の行動を読もう。上級者は確定状況でない限り、爆発後に即一閃は打ってこない。投げにくるなら投げ返すか、伏せなどの特殊行動で回避しよう。しゃがみガードのみでは崩されやすいので、攻撃をよく見ること。

一閃を盾にしたダッシュ投げは、読んでいれば投げ返せる。

伏せが使えるなら、それで回避するのが非常に有効だ。

ゲージ残量を見て、対処しよう！

相手が爆発したらこちらが不利な読み合い状況となる。相手はゲージ残量に余裕があるときは、無理な一閃を狙ってはこないものだ。

そのため、ゲージ残量が多いときは投げを真っ先に警戒しよう。ゲージ残量が少なくなり始めたときに相手が踏み込みを仕掛けてきたら、多くの場合一閃だと思ってよい。

――もちろん、相手が裏をかいてくる可能性も考慮すること。

ゲージを見て残量があったら投げ、無ければ打撃による崩しに集中。超不利な状況なので、1回は投げられても仕方が無い。

一閃がらみの雑記：ズィーガーのダッシュDがカウンターでヒットすると、当たったのを確認してから一閃をつなげることができる。このように当てて有利な技からは決めやすい。
一閃当てるとヤバイ？：怒り爆発状態の火月相手に一閃を当てて勝った……、と思ったら逆に攻撃をくらうことがあるが、これは一閃を当てた後に炎返しが確定するためだ。

・ネオジオ バトルコロシアム・

“最後の一手”への対応を煮詰めろ！

今月はGC交代に関する攻防を詳しく解説。体力が少なく生死を分ける状況で使われることが多いため、対策を立てれば一気にK.O.を狙えるぞ！

ネオジオ バトルコロシアム
■メーカー：SNKプレイモア／セガ
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2005年7月27日（稼動中）
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

「NBC」流対戦戦術伝授～第4回～

GC交代の攻防

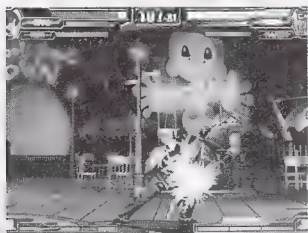
各キャラのGC交代の性能と、それに対する有効な防御手段を解説。GC交代を安全に使える状況、防ぎやすい行動を理解せよ！

GC交代の基本性能

GC交代の性能は、下表の通りキャラによって大きく異なる。だが、基本的に

- ●攻撃判定発生後まで無敵時間アリ
- ●技後はパートナーに交代
- ●ヒット時、相手のパワーゲージが1本増加

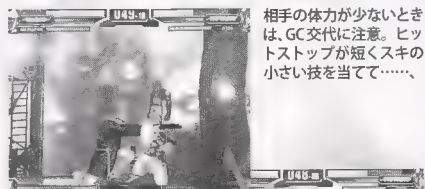
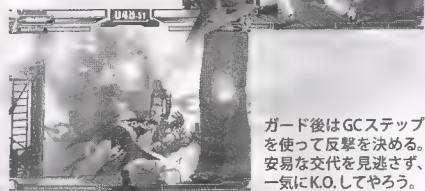
以上の性質は全キャラ共通となっている。

GC交代は、ヒットストップに関係無く入力した瞬間に発動するので、ヒットストップの長い攻撃の方がヒットさせやすいことを覚えておこう。

パワーゲージの効率は悪くなるが、比較的安全にパートナーへと交代できるのが利点。ガードされないように注意。

対策1：GC交代をガードする

ヒットストップの影響を受けない特性上、GC交代をガードできることは少ないが、Mr.カラテやMr.BIGのしゃがみAなど、スキが小さくヒットストップが短い技なら別。これらの技を当てた後にガードしておけば、相手がよほど早くGC交代を出してこない限り、ガードが間に合うのだ。

どのキャラのGC交代にもそれなりのスキがあるため、ガードすればGCステップから反撃が狙える。相手の体力が少ないときは意識しよう。

相手の体力が少ないときは、GC交代に注意。ヒットストップが短くスキの小さい技を当てて……、

GC交代を誘えればしてやったり。相手のGC交代がよほど早くない限り、まずガードできる。

ガード後はGCステップを使って反撃を決める。安易な交代を見逃さず、一気にK.O.してやろう。

対策2：ACタクティカルステップを使う

ACタクティカルステップは移動中に無敵時間があるため、相手のGC交代を避けつつ接近できる。ただし、ヒットストップが切れるまで移動を開始しない（無敵にならない）ため、相手のGC交代の発動が早くヒットストップ中に当てられてしまうと、パワーゲージを無駄に消費してしまう。

狙いどころはダウンを奪った後。起き上がりに強攻撃→ACタクティカルステップでGC交代を誘い、密着状態から最大級の連続技を決めたい。

強攻撃を重ねてACタクティカルステップ。強攻撃ヒット時は連続技に切り替えるのが理想だ。

相手のGC交代が遅れれば、攻撃を避けつつ懐に入り込める。ガード時は打撃と投げの二択へ。

GC交代を避けることに成功したら、密着状態から最大ダメージの連続技を決めてやろう。

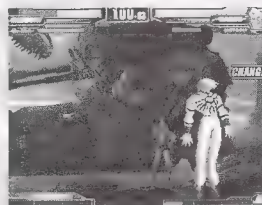
GC攻撃の性能

※発生＝攻撃判定が発生するまでのフレーム　スキ＝ガードされた場合のスキ　大：ガード後の反撃が容易　中：ガード後、発生の早い技なら反撃可能　小：GCステップを使えば反撃可能　極小：GCステップを使っても反撃不可能

キャラ名	発生	スキ	備考	キャラ名	発生	スキ	備考
ユウキ	5	大		ナコルル	6	大	
アイ	6	中	※1	幻十郎	8	小	
京	6	中		色	7	大	※1
庵	4	大	※1	アスラ	8	大	
K'	6	大		楓	7	小	
シェルミー	7	大		守矢	5	大	
テリー	9	小		あかり	6	小	
舞	9	小	※1	鷲塚	8	大	
キム	7	大	※1	ハンゾウ	4	中	
ギース	5	大		フウマ	5	大	
タン	7	大		マッドマン	8	大	
崇雷	7	大		キサラ	4	大	
崇秀	6	大		サイバー・ウー	6	大	
ロック	8	大	※1	マルコ	6	大	※1
ほたる	7	大		アテナ	5	大	
Mr.カラテ	6	大	※1	マーズピープル	7	大	※1
ロバート	9	大		ミズチ	3	大	
Mr.BIG	10	大		獅子王	9	小	
リー	6	大		NEO-DIO	6	極小	※3
覇王丸	5	大	※2				

※1：ガード後の間合いが離れにくい　※2：ガード時は2回当たる　※3：無敵時間が長い

交代するまで待つのもアリ

戦闘中の自キャラが高威力の連続技を持っている場合は、GC交代をガード、もしくは避けた際、反撃せずに相手キャラが交代するまで待ち、出てきたキャラに対して着地のスキに連続技を決めるのもアリ。連続技を決めた後は、相手キャラ二人の両方の体力を減らした状況にできるので、その後の展開が大きく有利になるのだ。連続技で交代前のキャラをK.O.できない状況で狙おう。

例えば、使用キャラが画面端での連続技が凶悪なミズチなら、反撃せずにわざと交代させ、出現時のスキに……、

近距離立ちD！　反撃で相手をK.O.できないときや、交代後のキャラに強烈な連続技を決められるなら有効だ。

ランガイコロシアム
●**GC交代ヒット時の効果**：GC交代をヒットさせると相手のパワーゲージが増加するが、ガードされた場合は一切増加しない。これは一人になったときのGC攻撃も同様だ。
●**NEO-DIOのGC交代**：NEO-DIOのGC交代はほとんどスキが無く、ガード後にGCステップを使っても反撃できない。このキャラに対しては、出現してくるパートナーに反撃を狙おう。

WORLD CLUB
Champion Football
European Clubs 2004-2005

全国大会上位入賞者に聞く プレイテクニック

トッププレイヤーインタビューも3回目。今回はCOPA VENCEDORESで準優勝したレナト氏にご登場願った。作戦指示ボタンを押すタイミングやお勧めの選手などを聞いてみた。自分のプレイ方法とどこが違うのかを検証し、勝率アップにつなげてほしい。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
ヨーロピアンクラブス 2004-2005 Ver.1.1
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：2005年7月（稼働中）
■使用基板：NAOMI2

トッププレイヤーのプレイテクニック その1

戦術ボタンについて

――まず作戦指示ボタンについて聞かせてください。どんなタイミングでどのボタンを点灯させますか？

レナト まずディフェンス時についてですが、Ver.1.0のときは、相手からボールを奪取するシーンで、奪いに行く方向+カウンターボタンを点灯させていました。そしてシュートボタンを押してボールを奪っていました。

――なぜシュートボタンを押すんですか？

レナト シュートボタンを押すと、選手がボールの方に向かっていく特性を利用するためです。相手からボールを奪った後は、ロングシュートを打たないようにすぐキーパーボタンでシュートをキャンセルします。

――ではオフェンス時はどうでしょうか。

レナト まずパスを出したい場合についてお話しします。球離れのいい選手がボールを持っていてロングパスを狙いたい場合、パスを出したい方向とカウンターボタンを同時に点灯させます。ショートパスの場合は、パスを出したい方向のみを点灯させていました。球離れの悪い選手がボールを持っていたり、どこにパスを出していいのか分からないときは、プレス以外のボタンを全部点灯させていました。すると、オートでフリーの味方選手にいいパスを出してくれるので、よく使っていました。

――また稼働して間がありませんが、Ver.1.1になって何かプレイ方法で変わったところはありますか？（インタビューが行なわれたのは、2006年1月末日）

レナト Ver.1.1ではショートパスが有効のように感じました。ですので、攻撃時はカウンターボタンを点灯させない方がいいかもしれません。先ほどもお話ししましたが、カウンターを点灯させてしまうとロングパスが出やすくなってしまいますので。カウンターボタンを押さずに、ショートパスを使った方が崩しやすいと思います。

ロングパスを出したいときは、カウンターと狙いたい方向のボタンを押している。

Ver.1.1ではショートパスを狙うために、カウンターはあまり使わないようだ。

レナト

2005年11月に開催された全国大会「COPA VENCEDORES WCCF The 1st」で準優勝に輝いた経歴を持つ。新しいレギュレーション「U-5R」が採用された同大会では、チーム名「W/Gヌエボトリデンテ」（フォーメーションは4-3-3）を率いていた。

トッププレイヤーのプレイテクニック その2

プレスボタンについて

――次にプレスボタンについて聞かせてください。どんなタイミングで点灯させますか？

レナト 基本的に、プレスボタンはほとんど押さないんです。

――全く使いませんか？

レナト 点灯させるときはDFのラインが下がり過ぎて、ミドルシュートを打たれる危険性があるときや、自陣内でサイドチェンジされた後に点灯させるくらいですね。

――では逆に、もし点灯させた場合、どんなタイミングで消灯させますか？

レナト 相手からボールを奪って、自分のチームが攻撃を開始する直前に消すようにしています。

――自分のチームが攻撃している最中は、プレスボタンを消している、ということですか？

レナト そうですね。

――それは何か理由があるのでしょうか？

レナト 攻撃時にプレスボタンを点灯させておくと、チーム全体がボールの方に寄っていく傾向があるように感じます。そうなってしまうと、相手にボールを奪われたときのカウンターが怖いですから。

――ちなみにプレイ中、プレスボタンを連打しますか？

レナト 個人的にですが、連打は意味が無いように感じます。

ディフェンス時、プレスボタンは押さないとのこと。しかし相手チームののミドルシュートを見極める「慣れ」が必要となるかもしれない。

トッププレイヤーのプレイテクニック　その3

コーナーキックについて

――続いてコーナーキックについてです。自陣内でのコーナーキック時、どんなことに注意してますか？

レナト　Ver.1.0のころはどんなに注意していても、コーナーキックをニアで合わされたら失点していたので、キッカーの近くに相手選手が居る状態で蹴られるショートコーナーに気を付けるくらいでした。

――キーパーボタンは押しますか？

レナト　Ver.1.0ではキッカーが蹴った瞬間にキーパーボタンを押していましたね。

――Ver.1.1になってプレイ方法を変えましたか？

レナト　相手FWがヘディングが得意な選手だった場合や、ボールがGKの近くに飛んでくると判断したときは、なるべく飛び出すようにしています。ですが、Ver.1.1ではセットプレイの決定力が落ちたことと、DFがよく外へはじき出してくれるようになったことで基本的には飛び出さなくなりました。

――カードは移動させますか？

レナト　Ver.1.0では、知人がやっているのを見て、蹴られる前に全員をMFより上に移動させていた時期があります。

――それをすると、どういった効果があるのでしょうか？

レナト　正直に言って、何か効果があったのかは分かりません（笑）。

――相手陣内でのコーナーキックはどうでしょう？　どんなことに注意しましたか？

レナト　ニアに強い球を蹴れる選手をキッカーに任命したり、ニアで待つ選手を決定力の高い選手にするくらいでしょうか。特に気を付けている、ということは無いですね。

――カードの移動やプレスボタン、作戦指示ボタンを点灯させたりしますか？

レナト　作戦指示ボタンは、コーナーキックを自分から見て左から蹴る場合は右サイドを、右から蹴る場合は左サイドを点灯させていました。

――それは何か意味があるんでしょうか？

レナト　特に意味があるわけではないんです。ただ何となくなんですが、こうした方がニアサイドに蹴ってくれるような気がするんですよね。

Ver.1.1の特徴の一つとして、コーナーキックからの失点（得点）が減ったことがある。

トッププレイヤーのプレイテクニック　その4

カードの配置について

――カードの配置についてですが、例えばウィングはどの辺りに配置しますか？

レナト　Ver.1.0ではCFより少し下がって、左右の端からカード1.5枚分内側くらいの位置に配置していました。少し下がった位置の方が、低い位置から逆サイドにボールを送れたり、ドリブルで切れ込んでCFにパスを出せたりするので、攻撃のバリエーションが増えるからです。

――ウィングは、タッチラインにさわるくらいの場所に配置しないのですか？

レナト　ウィングをサイドに張り付けてしまうと、サイド攻撃ばかりになってしまいますので、少し内側に入れています。

――Ver.1.1になってどうですか？　配置場所が変わった、ということはありませんか？

レナト　カード半分、内側に入れるようになりました。場合によってはさらに内側に入れたり、外側に開いたりするなど、いろいろ試しています。

――ウィング以外ではCBの位置も気になります。どれくらいの高さに配置しますか？　GKに触れるくらいの位置に配置する人も居ますが。

レナト　カードの底辺が自陣のペナルティエリアの線と、GKの真ん中にくるくらいの高さですね。

――それは何か意図があるのでしょうか？

レナト　あまり上げ過ぎると裏を取られてしまいますし、下げ過ぎるとミドルシュートを打たれてしまいますので。

トッププレイヤーのプレイテクニック　その5

カードの移動について

――では、カードの移動について聞かせてください。試合が始まってから、選手カードを移動させますか？　それとも最初のフォーメーションのまま戦いますか？

レナト　移動させますね。

――どんなシチュエーションのときに移動させるのでしょうか？

レナト　例えば自軍のパスがよくカットされて、前線にパスが通らないときは、FWを一人MFの位置まで下げたり、相手チームの選手が居ないスペースに移動させたりします。

――それ以外では？

レナト　相手選手との一対一で明らかに負けている場合は、ほかの選手とポジションを変えたりします。そのほかにも、サイドチェンジをするときに、パスを受ける選手が受けやすい場所に移動させたりしますよ。

番外編　トッププレイヤーに聞く

お勧め選手について

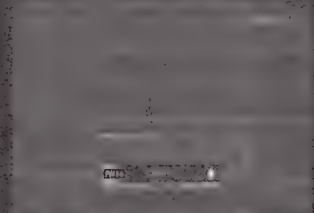
――レギュラーカードでお勧めの選手がいたら教えてください

レナト　レギュラーカードの選手ではジャンピエレッティがお勧めです。中盤での奪取力は全カード中トップクラスですし、セットプレイ時の得点能力も高い選手ですよ。能力値が78とは思えないほどの活躍を見せてくれます。

――スペシャルの選手では？

レナト　アーセナルのジウベルトですね。ジウベルトも奪取力が高いのですが、ボールを奪った後の前線へのつなぎがしっかりしています。ボールを奪った後にボールをしっかりキープし、奪い返されることがあまりありません。あと、ゴールを決めたときのパフォーマンスがあるので、ぜひ使って見てみてほしいですね。そのほかでは、定番の選手かもしれませんが、ロナウジーニョとトッティがVer.1.1になってから、特にいい動きをしていると思います。

2002-2003でエンポリの選手として登場したジャンピエレッティ。レナトは11月の全国大会でも同選手をスタメンで起用していた。

スタミナの数値が高く、1試合通して起用できるのも魅力のジウベルト。ディフェンスだけでなく、つなぎ役としても活躍してくるようだ。

ECになっても、その実力は変わらず。万能型のアタッカーとして期待できるトッティ。

プレスボタンの使用法を考える

インタビューを終えて

レナトのインタビューで、個人的に一番印象的だったのは「プレスボタンを押さない」ということ。今まで「サイド攻撃されたら消灯、中央突破してきたら点灯」というやり方だったのだが、プレスボタンを押さないようにしてみた（4バックでCBはカンナバロとネスタで、共にレア）。CBの二人の性能が良かったからかもしれないが、失点が減ったように感じた。これまではカンナバロが上がってしまってできたスペースを突かれ失点していたのだが、それが無くなった。しかもチェックが早い（守備範囲が広い）ため、ミドルシュートを打たれることも少なかった。CBの選手にもよるが、プレスボタンを押さないことで、失点を減らせるようだ。

※記事中では以下の略称を使用している場合があります。

アークドライブ	AD
ブラッドヒート	BH
ブローバックエッジ	BE
マジックサーキット	ゲージ
ヴァイタルソース	赤ゲージ
【 】内	ビートエッジでのつなぎ
	特定の通常技のつなぎ
BE○○	○○のブローバックエッジ
EX○○	○○のEXエッジ
Ⓒ	キャンセル
Ⓙ	ジャンプキャンセル
Ⓢ	スーパーキャンセル

メルティブラッド アクトカデンツァ

■メーカー	エコールソフトウェア
■ジャンル	2D対戦格闘
■操作方法	8方向レバー＋4ボタン
■発売日	2005年3月下旬稼働
■使用基板	NAOMI GD-ROM

いろいろ仕込んでテクニカルに！

MELTY BLOOD Act Cadenza

闘劇'06予選は中盤を終え、3月の予選を残すのみとなった。接戦で勝負を分かつのは、やはり強制開放絡みの攻防だ。今回紹介している簡単かつ確実な対策を覚え、予選へ生かしていこう。

Text:メルブラ塾（半蔵門支部）

※攻略情報、技のデータは編集部が独自に調査したものです。

どこまで仕込める？ 複合入力

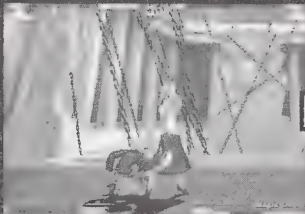
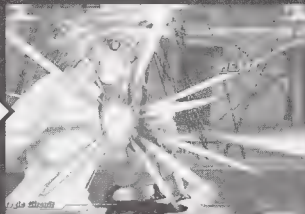
ヒットバックやA攻撃空振りキャンセルを利用し、さまざまな行動を仕込める。ピンポイントで強制開放をつぶしてしまおう！

流行の仕込み連係を紹介

●強制開放仕込みしゃがみA

【しゃがみA→ACorBC】同時押しと入力すると、しゃがみAが空振りしたときに空振りキャンセルで強制開放が出る。これを起き攻めで使えば、しゃがみAを相手の強制開放や無敵技で避けられても、後出しの空振りキャンセル強制開放で返すことができる。ガード時は強制開放の入力を立ちにすれば立ちCが、しゃがみにすればしゃがみCが出るので問題無い（レバー入力＋Cで特殊技も可能）。ヒットorガード時はビートエッジにつなごう。キャラによってはバックステップもつぶせるので、ゲージ状況を見て使っていきたい。

●[illegible]ジャンプ攻撃

[illegible]、強制開放予想は、無敵技を仕込んでおけば、相手に強制開放を狙われても着地で仕込んだ技が発動する。ガード時はヒットバックのおかげで仕込んだ技が暴発することは無いので、かなり使いやすい。しかし、ジャンプの高い打点のときに強制開放を合わせられると着地が間に合わない。相手の反応が遅れやすい低空空中ダッシュにのみ仕込むのが実戦的だろう。また、相手の強制開放には、垂直二段ジャンプからのレバー後ろ入力での誘いも交ぜていきたい。

強制開放仕込みしゃがみAは、相手の強制開放を視認できるのであれば…

A攻撃空振りキャンセル～必殺技でもいい。強制開放は仕込めないが、ゲージ消費が少ない。

無敵技仕込みジャンプ攻撃は、着地で技が暴発しやすいので着地後は立ち技がオススメ

ジャンプ～垂直二段ジャンプ後にレバー後ろ入力も強制開放を誘いやすい。

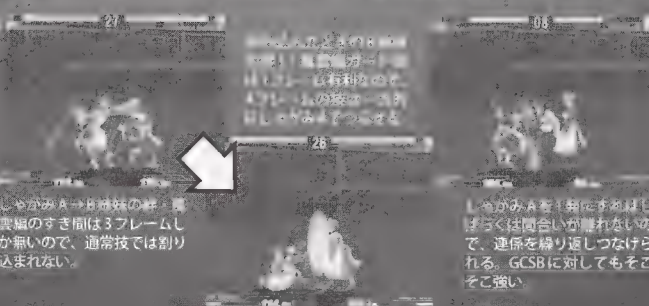
今月の闘劇'06予選注目キャラ

大会テクニック　翡翠＆琥珀

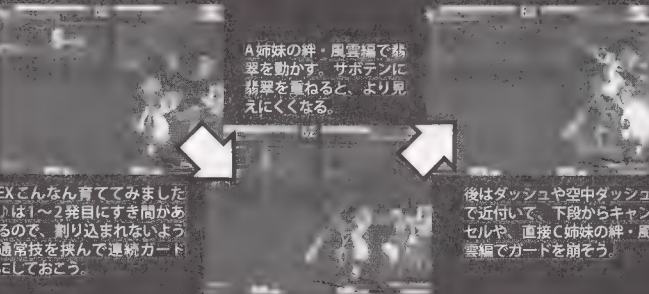
リーチとガード崩しに優れる琥珀と、盾にも飛び道具にもなる翡翠を動かせる翡翠＆琥珀はネタの宝庫！

[illegible]

しゃがみA→B姉妹の絆・風雲編のすき間は3フレームしか無いので、通常技では割り込まれない。

しゃがみAを1発にすればしばらくは間合いが離れないので、連係を繰り返しつなげられる。GCSBに対してもそこそこ強い。

画面端でダウンを奪ったら、EXこんなん育ててみました♪を重ねて、昇りジャンプCと下段で数回見えない二択を迫れる。非常に強力な起き攻めだが、アルクェイドや両秋葉、両翡翠、レン、猫アルクには昇りジャンプCが当たらないので、それらのキャラにはC姉妹の絆・風雲編を使ってガードを崩していこう。

EX抜刀・秘密の業物や地上投げなどでダウンを奪ったら、EXこんなん育ててみました♪の初段を当てるように重ねて、すかさず通常技キャンセルA姉妹の絆・風雲編で翡翠を動かそう。サボテンに翡翠を重ねて見えづらくさせたら、自らも移動しつつ、好きなタイミングでC姉妹の絆・風雲編を出してガードを崩そう。

A姉妹の絆・風雲編で翡翠を動かす。サボテンに翡翠を重ねると、より見えにくくなる。

EXこんなん育ててみました♪は1～2発目にすき間があるので、割り込まれないよう通常技を挟んで連続ガードにしておこう。

後はダッシュや空中ダッシュで近付いて、下段からキャンセルや、直接C姉妹の絆・風雲編でガードを崩そう。

MBAC十七分[illegible]　[illegible]仕込みの注意点：使い勝手のいい強制開放仕込みしゃがみAは、[illegible]アルクェイドやワラキアの夜には、しゃがみAを2発刻んで2発目に強制開放を仕込もう。[illegible]使用時は3～4発目に仕込まないと[illegible]が先に切れてしまう。また、アルクェイドやシエルなどA攻撃の特殊技があるキャラは、AC同時押し入力で出すことができる。

LONG RUN GAMES' BOOSTER

『KOF』、『鉄拳』シリーズのレベルは日本と同等、それ以上の実力者も居る韓国。その修羅の国へ挑戦すべく日本のプレイヤーが渡った。国を越えた『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98』の至高の対決がここに！

韓国の脅威再び……

Text:ASANO=C

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
■メーカー：SNKプレイモア
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：1998年夏(稼働中)
■使用基板：NEO GEO

日韓戦・開幕！

『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズは数ある格闘ゲームの中でも毎年新作がリリースされるほどの根強い人気を持っている。その中でもいまだに多くのプレイヤーから支持されているのが1998年に発表された作品だ。その『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98』を愛し、さらなる熱い闘いを求めた日本のプレイヤーたちが韓国へ出向き、韓国の強豪たちと10対10の勝ち抜き戦を行なった。

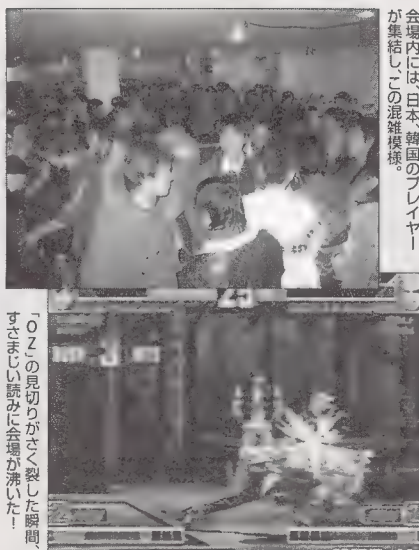
日本から出向いた10名は、日本国内で選抜された屈指の実力を持つ者ばかり。しかし、韓国側のプレイヤー10名は闘劇に出場経験のある「バッシュ」、「突然」、「アクマ」以外は日本では全く知られておらず、初めての対戦に日本は苦戦を強いられることは簡単に予想された。『ザ・キング・オブ・ファイターズ』のプレイヤーたちの歴史の中で、国境を越えての大々的な大会は過去に無い(闘劇を除く)。新しい幕開けを感じさせる大会となることは間違い無かった。

さて、肝心の結果だが、日本は5対10で敗北を喫した。日本の10名は大きな自信を持って試合に臨んでいただけに、試合の直後のショックは大きかった。しかしこの敗北から得られたものは、それ以上に大きかった。隣国である韓国にも『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98』をプレイし続けている猛者たちが存在し、その彼らの実力は日本よりも上だった。この遠征で彼らを超えたいという新たなる目標を手に入れたのだ。

5対10という結果ではあったが、日本にもいくつかのターニングポイントがあった。そこにスポットを当てながら、試合の内容を追っていこう。

激動の序盤戦

日韓戦最初の試合のカードは、「のぶ」対「突然」となった。両国共に先鋒戦を制して勢いに乗ろうという作戦だった。「のぶ」のキャラならいけると日本勢は思っていたが、「突然」のキャラ選択に騒然となった。……裏舞!?（本作では性能の違う裏キャラが居る）。日本ではさほど強くない位置付けにあるキャラだが、「突然」が選択した理由をいろいろと勘繰ってしまう。「問題は無い、「のぶ」ならやってくれる」と期待が高まるが、「突然」の裏舞の華麗な動きに「のぶ」は硬直してしまう。そして「突然」はペースをモノにし、「のぶ」を倒した。

初戦を韓国に取られてしまった日本勢だが、勢いを作る役目を負ったのは「のぶ」だけではない。「OZ」もまた、日本に流れを持ってこれるプレイヤーであった。「OZ」は先鋒の庵で裏舞を倒し、「OZ」の中堅ちづるが「突然」の大将ラルフを体力ギリギリのところまで追い詰める。プレイの内容も、相手の後転に対しダッシュで懐にもぐり込み連続技をたたき込むなど、非常に冴え渡っていた。そして「OZ」の大将は十分にゲージを温存した大門。相手は瀕死のラルフ。かなり優位な状況になったが、「突然」はひるむことは無かった。多彩なけん制から大門の体力を奪っていく。そして体力が並んだとき「OZ」の精神が折れてしまい、ラルフのジャンプCにガードキャンセル吹っ飛ばしを合わせてしまう。これが「突然」の狙い通りにガードされ、スキに連続技をたたき込まれて2戦目も落としてしまう。

会場内には、日本、韓国のプレイヤーが集結し、この混雑模様。

「OZ」の見切りがさく裂した瞬間、すさまじい読みに会場が沸いた！

出鼻をくじかれた日本勢には依然として厳しい状況が続く。レアキャラを使用する上、独特のスタイルを持つ「ライアン」も、相手を詰ませていくスタイルの「Dune」もやられてしまう。そんな劣勢ムードの日本勢に光を注いでくれたのが「スコア」だった。「スコア」は自身の最も得意とするロバートで「突然」の紅丸、裏舞をいなしていく。大将のラルフ戦では多少のミスこそあったものの、それでも全く動揺を見せずに見事な動きで勝利を収めた。

その後も「スコア」の好戦は続く。韓国の2人目の「タナ」、3人目の「リアルクールガイ」を倒し、快進撃を見せる。「スコア」は危険だと判断した韓国は秘密兵器の「シロ」を投入する。「シロ」は先鋒の裏京で闇払いを積極的に使いながら「スコア」の動きを止めていった。そして最後は「シロ」の勢いのまま庵の屑風でつかまれてしまい、またも韓国に流れを持って行かれてしまった。

日韓戦10VS.10対戦表

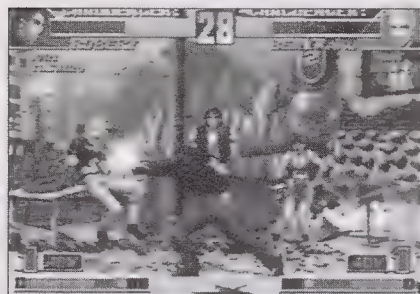
	日本	No.	No.	韓国
第1試合	のぶ	1	1	突然
	ロバート	○	×	紅丸
	ロバート	×	○	裏舞
	ちづる	×	○	裏舞
	大門	×	○	裏舞
	OZ	2	1	突然
	庵	○	×	裏舞
	庵	×	○	紅丸
	ちづる	○	×	紅丸
	ちづる	×	○	ラルフ
	大門	×	○	ラルフ
第3試合	ライアン	3	1	突然
	ジョー	×	○	裏舞
	ケンスウ	○	×	裏舞
	ケンスウ	×	○	紅丸
	ロバート	×	○	紅丸
	Dune	4	1	突然
	京	×	○	紅丸
	庵	○	×	紅丸
	庵	×	○	裏舞
	裏社	○	×	裏舞
	裏社	×	○	ラルフ
第5試合	スコア	5	1	突然
	ロバート	○	×	紅丸
	ロバート	○	×	裏舞
	ロバート	×	○	ラルフ
	庵	○	×	ラルフ
	スコア	5	2	タナ
	ロバート	○	×	クラーク
	ロバート	×	○	マリー
	庵	○	×	マリー
	庵	○	×	クリス
第7試合	スコア	5	3	リアルクールガイ
	庵	×	○	庵
	ロバート	○	×	庵
	ロバート	×	○	裏クリス
	裏社	○	×	裏クリス
	裏社	○	×	京
	スコア	5	4	シロ
	ロバート	×	○	裏京
	庵	×	○	裏京
	裏社	○	×	裏京
	裏社	○	×	ラルフ
	裏社	×	○	庵
第9試合	RF	6	4	シロ
	チャン	○	×	裏京
	チャン	○	×	ラルフ
	チャン	×	○	庵
	ちづる	×	○	庵
	大門	×	○	庵
	大御所	7	4	シロ
	社	○	×	裏京
	社	×	○	ラルフ
	大門	×	○	ラルフ
	ラルフ	○	×	ラルフ
	ラルフ	×	○	庵
第11試合	山ちゃん	8	4	シロ
	京	○	×	裏京
	京	×	○	ラルフ
	ちづる	○	×	ラルフ
	ちづる	×	○	庵
	タクマ	○	×	庵
	山ちゃん	8	5	突撃京
	京	○	×	庵
	京	×	○	裏クリス
	ちづる	×	○	裏クリス
	タクマ	○	×	裏クリス
	タクマ	×	○	京
第13試合	キャベツ	9	5	突撃京
	ちづる	×	○	庵
	京	○	×	庵
	京	×	○	裏クリス
	裏クリス	○	×	裏クリス
	裏クリス	○	×	京
	キャベツ	9	6	ごみ
	京	×	○	クリス
	ちづる	×	○	クリス
	裏クリス	×	○	クリス
第15試合	キッコー	10	6	ごみ
	大門	×	○	クリス
	裏クリス	○	×	クリス
	裏クリス	×	○	ロバート
	チャン	×	○	ロバート

※No.はプレイヤーの登場した順番。韓国側は日本でも有名な「バッシュ」、「アクマ」を含む4人を残して勝利した。

インフォメーション BOOSTER
韓国こぼれ話1：韓国のゲームセンターでは1プレイ100ウォン(≒10円)という破格の値段になっている。また、大型筐体なども1プレイ300ウォン程度で遊べてしまう。
韓国こぼれ話2：韓国では外国語として日本語を学ぶことが多いらしく、簡単な会話ならできる人が少なくない。また、韓国語と日本語の文法は似ているため、日本人にも親しみやすいぞ。

苦渋の選択

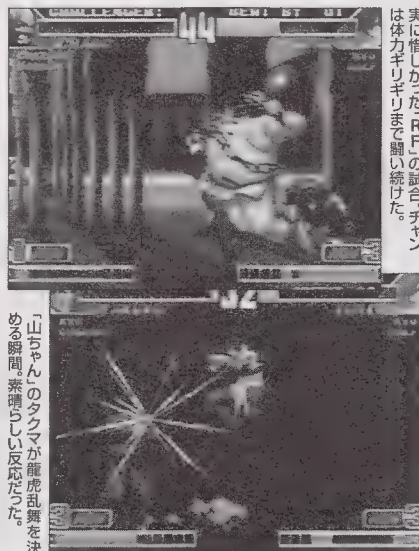
試合は中盤に入った。日本は残り5名、韓国はまだ7名も居る状況だった。残りのメンバーの順番で勝敗が決まる重要な分岐点であることはだれもが認識していただろう。ここで「シロ」に立ち向かったのは「RF」。「RF」のキャラが「シロ」に相性がいいと判断したためだ。そしてその予想は正解を予感させる試合内容へと変わった。「スコア」が先鋒で2タテされたのとは逆に、今度は「RF」のチャンが「シロ」を2タテする。ここで「シロ」に勝利できれば日本勢への貢献はかなり大きい。日本勢に期待が高まる。しかし日本の期待を振り払うかのように、「シロ」はその実力を見せ付けた。大将の庵がけん制の闇払いを絶妙なタイミングでバラ撒き、これに思い切った弱鬼焼きなどを交ぜて「RF」の戦意を奪う。大将戦では大門の跳び込みへの見切りが素晴らしく、逆3タテで「シロ」が勝利を収めた。

「RF」に続いて第一回闘劇覇者の「大御所」が挑んだが、「シロ」のラルフが「大御所」を苦しめる。「大御所」はラルフを自身の得意キャラとしているが、使いこなすのと対策するのは別物だと実感させられた。「シロ」のラルフは首尾よく「大御所」を追い詰め、最後は「大御所」のラルフを庵で仕留めた。これで日本勢はついに残り3名となった。

ロバートで完全に流れをつかんだ「スコア」。この勝利で日本に流れが舞い込んだ。

窮鼠

日本勢の残りの3名でいかに戦略を練るか……。まずはノっている「シロ」を倒すため「山ちゃん」が挑んだ。先鋒戦では京対裏京の組み合わせになったが、「山ちゃん」は落ち着いた様子で裏京を倒す。中堅戦でも先手を打つことに成功し、勝利する。残すは「シロ」の大将・庵のみ。「山ちゃん」の得意キャラのタクマが一進一退の攻防を演じるが、ついに勝機が訪れる。弱攻撃がヒットし、龍虎乱舞が確定する場面……しかしここで痛恨のコマンドミス。難度の高い連続技を試合で確実に決めるのは難しい。だがそれも「シロ」とて同じことで、反撃をミスしてしまう。その後焦って跳び込んできた「シロ」に「山ちゃん」が龍虎乱舞を浴びせて勝利した。

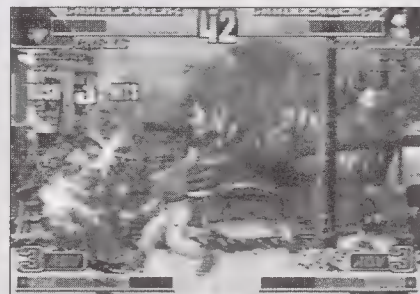
試合に勝利した喜びとは裏腹に日本勢は硬直していた。「想像以上に韓国は強い……」。緊張感が増しながら闘いは終幕を迎えようとしていた。

実に惜しかった「RF」の試合。チャンは体力ギリギリまで闘い続けた。

「山ちゃん」のタクマが龍虎乱舞を決める瞬間。素晴らしい反応だった。

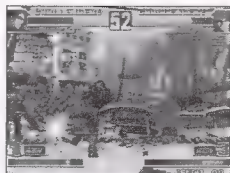
激戦の末に

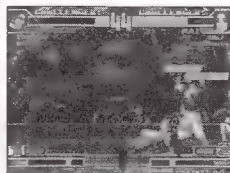
ようやく折り返しに到達、韓国勢の5人目との対決は「山ちゃん」対「突撃京」のカードとなった。「山ちゃん」はこの試合でも自分らしい動きで試合を展開させていったが、そのリングネーム通り、「突撃京」の得意キャラの京にやられてしまう。

ここで「突撃京」に闘劇'05覇者の「キャベツ」が挑む。「キャベツ」が負けたら、残すは10人目の「キッコー」のみとなってしまう。相当なプレッシャーがあったに違いない。「キャベツ」の先鋒ちづるがガチガチのまま「突撃京」の庵にパーフェクト負けしてしまう。一瞬の不安がよぎったが、この敗北で肩の力が抜けたのか、それからの「キャベツ」の逆転劇には目を見張るものがあった。最後は「突撃京」のミスに助けられたものの、「キャベツ」が勝利し、日本勢に少し明るいムードが漂う。だが、このムードを韓国の「ごみ」が一気に吹き飛ばした。日本勢の期待を切って捨てるように、「ごみ」は「キャベツ」を先鋒のクリスで3タテで圧倒し、力を見せ付ける。

このままでは結果としては散々だと、「キッコー」が最後の砦となり気力を振り絞った。……しかし日本10名の大将としてはプレッシャーが大き過ぎたのであろう。思うように動けず、「ごみ」のペースのまま日韓戦は韓国勝利で幕を閉じた。

念願のチャンス到来！「突撃京」のミスに連続技をたたき込んだ「キャベツ」。闘劇覇者の意地を見せた！

日韓戦での注目を集めたプレイヤー

「スコア」は全国大会の優勝経験もあり、実力は広く知れ渡っている。日韓戦で最も普段の動きができたプレイヤーだ。ロバートを得意キャラとし、あまりにも強かったため全国的に広まり、ロバートブームが起こったこともある。氏の強さはセンスによるものが大きい。闘えば闘うほど底知れない実力を感じるだろう。これからもこの業界のキーパーソンになるだろう。

「スコア」のロバートは中段、コマンド投げを絡めながら強力かつ多彩な攻撃を仕掛ける！

韓国勝利への大きな貢献をもたらしたのは「突然」だ。序盤戦において日本勢を大いに苦しませた裏舞とラルフは、キャラ性能からは想像もできない強さを見せてくれた。裏舞は舞と違い龍炎舞がダウンする性質をうまく利用し、ダウンを奪いつつ間合いを詰める戦術でほんろうしていた。彼の技術とやり込みが日本勢に本作の奥深さを改めて認識させてくれた。

「突然」の裏舞は、発生の早いしゃがみCと龍炎舞でじわじわと体力を奪っていくスタイルだ。

総評

日韓戦は韓国の勝利で幕を閉じた。しかし日本勢を支配していたのは敗北感ではなく、充実感だった。国境を越え、言語を超え、お互いが情熱を注いだもの、ゲームで通じ合えたことには大きな意義があると感じた。日本でも多くの大会が行なわれているが、いつしか頑なに勝ち続けることだけを目標にし、純粋にゲームを楽しむということを忘れかけていた。韓国と闘うことができたことが、今回の日韓戦参加メンバーに影響を与え、日本の対戦事情にも大きく変えるに違いない。今後も『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98』の情勢の変化には目を離せそうにもない。

インフォメーション BOOSTER
今回の大会のそのほかの情報は　http://asanoc.dee.cc/nikkan/　に載っている。気になる人は今すぐアクセス!
韓国のプレイヤーが3人参加することが決まったDuelling the KOFの情報は　http://koekoe.fc2web.com/2nd_season/rt3s.html　まで

アミューズメントCUE

http://www.am-cue.com/

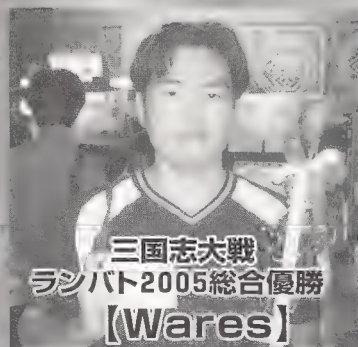
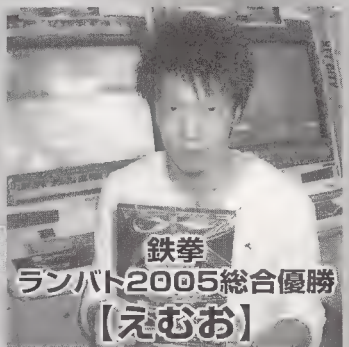
http://www.am-cue.com/nara/

3月のイベント案内

【奈良店】《闘劇'06店舗予選》
3/19(日) 18:00～
ギルティギアXXスラッシュ(3on3)

他タイトルの店舗予選は終了致しました。
ご参加頂いた皆さん、ご協力ありがとうございました。

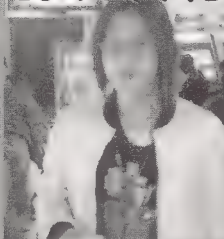
詳しい日程&情報に関しては、
随時ホームページに更新します。

Amusement CUE 彦根店

Amusement CUE 奈良店

進軍せよ！

三国志大戦 2

SANGOKUSHI TAISEN 2

三国志大戦2
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：リアルタイムカード対戦
- ■発売日：未定
- ■操作方法：フラットリーダー+トレーディングカード+3ボタン+トラックボール
- ■使用基板：Chihiro™

新要素　其ノ壱　象兵

はい、見たまんまです。象兵が追加されました！　写真はパオ～ン！　と城壁に突撃している状態。象を戦争に利用した国といえば、あそこです（笑）。攻城力が非常に高そうだが、移動力が気になるところ。

新要素　其ノ弐　槍撃

写真は槍兵が特殊攻撃「槍撃」をしている様子。突撃状態の騎兵がオーラをまとうように、槍撃中の槍兵も無敵槍の前方にオーラを発生させている。

AOUショーで『三国志大戦2』の情報をキャッチ！　わずかではあるが確認できた情報をお伝えするぞ！

新カードも大量追加!!

『三国志大戦2』では、新カードも大量に追加される。具体的な枚数は不明だが、かなり期待できそうだ。気になるのは、現在手元にある『三国志大戦』のカードだが……安心したまえ！　すべて『三国志大戦2』で使用できるぞ!!　一部の旧武将カードは、『三国志大戦2』の性能に調整されてゲームに登場する。旧武将カードを認識させると、カードに書いてある性能が、ゲーム中では『三国志大戦2』の性能に変わるのだ。

妄想の大号令

必要士気12／効果時間：知力時間
自身の妄想力を大幅に上げる。効果が終了すると正気に戻るが、効果中の記憶は無くなる

というわけで（何が？）、セガさんから頂いた画面写真を眺めて気になるところを挙げてみました。

●**城ゲージ周り**……城ゲージに5割を示す目盛りが付いている。微妙にありがたいかも（笑）。君主レベルの表し方が変わっている。「～品」ではなく「～州」になっている。新たな役職「都尉」が確認できる。役職も一新か？

●**士気ゲージ周り**……特に無異様な気がする。デザインがかっこよくなったとは思うが、あくまで主観（笑）。

●**敵城グラフィック**……城ゲージが減ってもいないのに炎上している（笑）。カウントと士気量を見ると、計略を使った形跡は無いので単なる演出か？

●**ミニマップ**……部隊アイコンに「連」の文字が見える！　連環？　連突？　連係？連携？　うが～！　気になる。

●**戦場**……とりあえず平地のようだ（笑）。水上があったら呉が最強だね。

あ～、早くやりたいなぁ～！

思考能力が問われる新バージョンはこう戦え！

三国志大戦 乱世の群狼

SANGOKUSHI TAISEN

三国志大戦 乱世の群狼（Ver.1.12）

■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発 売 日：2005年3月中旬（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

 Text:カイゼルちくわ　協力:村雨、fan114
本記事はVer.1.12を元に構成しています。

今回の新バージョンへの移行によって戦術やデッキの大幅な変更を余儀なくされ、戸惑っている人は多いと思う。だがここを乗り切ってこそ真の強者だ！　今回はその助けになるよう、新バージョンの戦術で意識すべき点を解説していくぞ。

Ver.1.12の戦い方

騎兵と槍兵の役割が大きく変わったVer.1.12。攻防にどんな変化が生まれたのか解説しよう。

兵種に関する変更点のおさらい

兵種の性能については、言わずもがな騎兵と槍兵の変更が特に重要。帰城・出城の仕様の変更により、騎兵は自城突撃や敵攻城要員を出城して妨害する時などの対応が大きく変化し、槍兵は槍ワイパーが劇的に弱体化したことで、運用の仕方を大きく見直す必要がある。以上二点の大きな変更点に関しては十分に把握した上で、以降の記事に臨んでほしい。

攻撃について

Ver.1.11までは、相手にも自城突撃があったため、守りで敵を撃退してからのカウンター攻城が攻撃の主流だった。Ver.1.12では自城突撃が槍で迎撃できるようになり、さらに「大車輪戦法」の強化などでより攻城が狙いやすくなったため、今後は自城を中心としたカウンター戦法よりは、ラインを押し上げて相手を追い詰め、積極的に攻城を狙う戦法が有効になりそうだ。

ただし槍ワイパーの弱体化によって、槍マウントなどのごり押し戦法は実用性を大きく損なっている。こうなると力押しでラインを押し上げるばかりでなく、時には下がって態勢を立て直すなど、ラインの上げ下げが重要な戦術のファクターになりそうだ。デッキやプレイヤーの技術にも、この上げ下げに対応できるだけの攻防のバランスが求められるようになるだろう。

防御について

今まではもぐり乱戦などの存在によって、守りがかなり強力といわれていたが、出城時間の変更によって守りの戦術はかなり変化した。自城突撃は変わらず使えるものの、槍に迎撃される危険性を考えると頼りきれず、自城で回復しつつ敵の攻城を妨害するという前作までの防御方法はかなり使いにくくなっている。

また、新バージョンになってしばらくは、いろいろな癖のあるデッキが幅を利かせることが予想でき、かつての悲哀デッキ最盛期のように、それらへの対抗策をしっかりと覚えておかないと、守りはおぼつかない。「攻撃」のところでも触れているが、自城系テクニックに頼り切らず、ラインを上下することで相手の動きを制限する基本に加え、これら新たなデッキへの対抗策もプレイヤー自身がスキルとして身に付けていこう。

各勢力への影響

兵種の能力が変わり、従来のデッキでは機能しにくい。変更を把握し、新たなデッキに挑戦するのも手だ。

変更によって従来の「尖った」性能を持っていたデッキが軒並み弱体化し、使うデッキがなかなか定まらない人が多いのが現状だが、この状況ではあらゆるタイプのデッキを試行錯誤するプレイヤーと対戦する機会が増え、それらに安定して勝利するにはより広い対応力を持つデッキが必要になる。

そこで以降は各勢力の変更点をおさらいしつつ、デッキの傾向と、今後必要になる「対応力」を備えた各勢力のバランスデッキを紹介し、その戦い方から各勢力の今後とるべき基本戦術を解説していこう。「やりたいことをやっていれば勝てる」などという、そんな単純な思考のデッキはこの環境ではもう通用しないぞ！

バランスデッキ相手には、安易な立ち回りは厳禁。特に呉バラは、優秀な計略ばかり。今後はコスト1枠を呉国太、2枠に【R】周瑜にしたデッキが急増するだろう。

魏

各方面から「強すぎる！」と言われていた「後方指揮」がついに弱体化されたことに加え、「玄妙なる反計」や「悲哀の舞い」のさらなる弱体化によって、計略面で大幅に弱体化してしまった魏。さらに広く使われていた【R】許褚や【UC】典韋による槍ワイパーの攻撃力も大幅に減じ、武将単体でのせん滅力も全体的に激減している。

しかしこれらの弱体化を差し引いても、各武将の基本性能が高めなのが魏の強み。強化された「覇者の求心」や、「玄妙なる反計」を駆使すれば十分に戦える。【R】郭嘉を軸にしたデッキは減るだろうが、それでも魏の安定性の高さは健在だ。

下で紹介しているデッキは、武力や知力、計略のバランスが優れた魏だからこそできるバランスデッキだ。高武力・高知力で使いやすい【SR】張遼を軸に、汎用性の高い「離間の計」や連続突撃で敵を押し、許褚を荀彧で守って陣の中核にしつつラインを押し上げよう。

自身は撤退するが他武将一人を大幅に強化する「殿、私の馬を！」は密かに強力だ。

魏バランスデッキの例				
【SR】張遼	【SR】賈詡	【R】許褚	【C】曹昂	【R】荀彧
その他：【R】楽進、【UC】曹洪、【UC】司馬懿、【C】文聘など				

蜀

今回の変更でその性能が大きく変わった「大車輪」系の計略だが、この計略を持つ武将が居るのは蜀のみ。この変更の恩恵を生かそうとすると、蜀のデッキの構成はかなり変わってくる。

特にラインを押し上げるという戦術から見れば、相手の騎兵にとっては発動されるともはや近付けなくなる「大車輪」は　かなり有効な攻めの手段になる。また「大車輪」を持たない槍兵でも、自城突撃を止められるようになったことで相手へのプレッシャーはかなり大きい。「挑発」や「白銀の獅子」も、弱体化してもなお強力であることは変わらず、対応力に関しても申し分無い。

下で紹介しているデッキは、覇王の桐たんす♪氏のデッキ。相手を近付けさせない「槍のプレッシャー」を生かしつつ、相手を押し込み、とっさの対応力にも優れたデッキ。「復活」持ちの二人の槍兵で常に戦線のラインを保持し、【R】馬超、【R】龐統、【C】張松の強力な計略で各局面を切り抜けていくのが基本戦術。【R2】関羽を投入し、敵城門に張り付かせて「不動大車輪」を発動するなどといった戦術も、先述の三名が居れば十分可能だ。

Ver.1.12でもイケル！　蜀デッキサンプル				
【SR】劉備	【R】馬超	【R】趙雲	【R】龐統	【C】張松
その他：【R】黄忠、【R】姜維、【R2】関羽、【UC】張飛など				

三国志雑記　「使えなくなった」という意見が一般的な槍ワイパーだが、実際は完全に使えなくなったわけではない。以前のようにカードを回す方法ではまず機能しないが、カードを前後や左右に動かす方法なら、ゆっくりと動かせば確実に無敵槍を相手に当て、こちらは無傷のままで相手を攻撃できる。以前ほどの威力は望めないが、槍兵の一能力として使えるようにしておきたい。

今回の変更によって「火計」や「賢母の助け」が弱体化したものの、ほかの変更による影響が比較的少なかった呉は、相対的には強化されているといえる。むしろ「天啓の幻」や「我が屍を超えよ」などといった強力な計略が強化され、計略面ではかなり充実している。

また、守りが難しくなった新バージョンにおいて、バランスよくデッキを組むと自然と柵が2、3枚設置できるようになる呉は、守りに関してもかなり優れている。「防柵」持ちの槍兵も多いので、計略・能力ともに優れた【R】周瑜や【R】太史慈などの弓兵を、柵と槍でフォローできる点も心強い。

下で紹介しているデッキは、先述の通り「バランス良く組んだ」デッキの典型例だ。【SR】呉夫人の「賢母の助け」は武力上昇値こそ下がったものの知力の上昇は健在。特に「賢母」をかけて【R】周泰の「漢の意地」は計略無しでは止められない。これ以外にも「小覇王の蛮勇」「赤壁の大火」など、状況に合わせて使い分けられるため対応力が高い。柵も3枚ある上に【R】呉国太が居るため、騎馬中心のデッキにも対抗しやすいデッキになっている。

呉バランスデッキサンプル

【SR】呉夫人	【R】孫策	【R】周瑜	【R】周泰	【R】呉国太
その他：【R】孫堅、【R】太史慈、【C】虞翻、【C】孫静など				

中武力の武将が多く、今までは高武力の槍兵による槍ワイパーに武将が一瞬で「溶かされる」ことが多かった袁紹軍だが、槍ワイパーの弱体化によってこの弱点も解消されたため、士気払い戻し効果のある計略を駆使すれば総武力の高さで相手を封じ込められるようになった。

また、「栄光の大号令」や「隙無き攻勢」など、主力計略が弱体化せず、使いやすくなっていることも大きい。「隙無き攻勢」でしっかりと守りを固め、一気に「栄光の大号令」で押し入るというスタイルは、範囲の広い攻撃計略を持たないデッキにとっては、従来とは比べ物にならない脅威になるはずだ。

下で紹介しているデッキは以前からよく見られる袁単デッキだが、【R】顔良の強化と【UC】張郃の「一番槍」による槍ワイパーの弱体化で、戦術がかなり変わっている。決して張郃や【UC】劉備に無理をさせず、【R】顔良と【R】田豊でラインを押し上げつつ士気をため、相手に反撃のスキを与えず一気に「栄光の大号令」で攻城までつなげよう。ただしいくら攻め気でも、「火計」持ち武将の前で一丸となるようなことは避けるように！

袁紹軍バランスデッキ

【R】袁紹	【R】田豊	【R】顔良	【UC】張郃	【UC】劉備
その他：【R】文醜、【UC】蹋頓など				

西涼軍の武将はもともと騎兵がほとんどで、自城突撃の弱体化についてはかなりの打撃を受けたともいえるが、デッキ構築で騎兵が中心となることは結局変わりないので（変えられないともいう）、それによって戦術に出る影響も少ない。今は「全軍突撃」や「暴虐なる覇道」、「天下無双・改」など計略の上方修正を、素直に喜ぶべきだろう。

下で紹介しているのは、強化された計略を取り入れて対応力を高めた「全軍突撃」デッキだ。【C】蔡邕の「封印の計」で相手の計略を封じ、「全軍突撃」で攻め込むのが基本だが、「天下無双・改」や「人馬一体」で要所要所を切り抜けることも忘れずに！

全軍封印突撃デッキ

【SR】呂姫	【R2】馬超	【R】張遼	【C】蔡邕	【C】臧覇
その他：【R】華雄、【UC】龐徳、【UC】韓遂、【C】侯成など				

変更による影響がほとんど無く、大きな変化は「降雨」の大幅な弱体化ぐらい。だが槍ワイパーや自城突撃の弱体化により、低〜中武力でワラワラと攻め上がる人海戦術はかなり通じるようになり、相対的には強化された。

単色デッキは相変わらず無理があるが、【SR】張角＋人海戦術はかなり有効だ。

今日から魔王！

計略の上方修正と環境の変化で、注目されている魔王【SR】董卓。ぜひ使ってみよう！

武将名	兵種	武力/知力	特技	計略
【SR】董卓	騎兵	武7/知7	－	暴虐なる覇道
【R】張遼	騎兵	武7/知3	復活	人馬一体
【UC】典韋	槍兵	武8/知1	勇猛	漢の意地
【R】荀彧	弓兵	武1/知9	－	玄妙なる反計
【C】程昱	槍兵	武1/知8	伏兵	反計
その他　【R】華雄、【UC】龐徳、【C】陳羣、【C】曹植など				

このデッキで、まず気を付けたいのは、【SR】董卓の「暴虐なる覇道」は新バージョンで城ダメージが減ったとはいえ、それはわずかな変化であり、結局連発できる計略ではないということ。だがVer.1.12で自城系テクニックが弱体化しているため、相手は「覇道」による攻勢を無傷でしのぐのは難しい。そのため、相対的に強力になっているといえるのだ。

基本戦術として、まず決して先に攻城されないこと。先に城ゲージを奪われると、「覇道」を撃つのが非常に厳しくなる。総武力は低くないので、攻め時まで【R】荀彧などの反計の使用を常に意識して守りに徹すれば、攻城されることは少ないはずだ。

「覇道」で攻める際には、常に全部隊を計略範囲に入れるのではなく、相手の戦力や状況に応じて3部隊前後に留めておくなどして、城ゲージの消耗を抑えよう。基本的には一回の「覇道」で槍兵の攻城を入れ、騎兵と反計で援護しつつ落城を狙うのが理想だ。もし二回目の「覇道」が必要になった際には、この節約分が響いてくるぞ。

今回は魏と組み合わせたデッキを紹介したが、ほかにも蜀の槍兵と「挑発」との組み合わせや、呉や他勢との組み合わせなど、デッキ構築の幅も広い。【SR】董卓を使うなら、自分に最も適した勢力との組み合わせを試してみよう。

乱世を生き抜くための知恵袋

移動速度増減計略と帰城速度・出城速度について

移動速度が変化する計略や兵法を使用した場合、帰城速度と出城速度も変化するのは、前バージョンから変わっていない。ただし「飛天の舞い」だけは例外で、新バージョンでは出城速度に影響を与えなくなっているので注意しよう。

また、兵種ごとの出城速度が統一され、相手の攻城ゲージがたまり始めてから部隊を自城から出しても阻止が間に合わない。しかし移動力が上がっていれば話は別。今までは「連環の法」など移動力減少の計略・兵法が強かったが、今後は移動力増加の計略が有効になる場面も多くなるかもしれない。

各兵種の移動速度について

出城速度の統一で、騎兵でも自城から出て敵城に着くには、約7カウント（攻城開始は約9カウント）かかるようになった。逆に槍兵は出城が早くなったが、結局は敵城まで約10カウントもかかる。終了間際の逆転劇には、最低でも10〜13カウントは必要という点は以前と変わりない。

三国志雑記　自城突撃は弱体化したが、帰城時のミニマップ上での表示が変更され、やりさすさは向上した。武将が少し自城にめり込んだ所で、すぐに外に出すようにすればいいのだ。だが間違えて帰城してしまうと、出るのに時間がかかるため取り返しのつかないことになることが多く、リスクは増大している。より練習を重ねて、確実なスキルを身に付けなければ使いこなせないぞ。

とにかく神速の大号令を使いたい！

――まず恒例の質問です。君主名の由来から教えていただけますか？

初志完徹　「初志貫徹」という四字熟語が好きで付けたのが由来です。

――これは聞いていいのか……。「貫」の字が間違っているような気が……。

初志完徹　実は誤字です（笑）。自分で気が付いたのは、覇王になってからで……。でも、完（全）徹（夜）とかけてて洒落が効いてるようにも見えるし、見た目も全体の字面のバランスが良かったので、そのままワザと残しました。

――では、君主名の後に付いている数字は？

初志完徹　君主カードを無くした枚数です。よく無くすんですよね（笑）。

――神速デッキを始めたのはどのようなきっかけからでしたか？

初志完徹　とりあえず『三国志大戦』をプレイしたときに、騎兵を動かすのがすごく楽しいと思ったんですよね。そんな時、地元のゲーセンで神速デッキを使っていた覇王の時雨さんのプレイを見て、メッチャ強くて感動したんです。それで神速にホレたのが始まりでした。

――となると、『三国志大戦』の中で好きな武将は、やはり張遼ですか？

初志完徹　神速デッキのメンバーはみんなイケメンなんでカッコイイですね（笑）。でも一番は、やはり張遼です。ほかには蜀の武将は横山光輝の三国志の影響で、結構好きですね。

――では、逆に嫌いな武将は？

初志完徹　槍兵の武将は全般的に嫌いです。中でも特に許褚と姜維は最悪ですね（笑）。

龐統も【R】、【SR】両方とも嫌いです（笑）。特に【SR】は連環のススメの二度がけがキツ過ぎるので、士気を12ためさせないように戦うのに気を遣います。

――では戦い方の話に移りますが、基本的なプレイスタイルについて教えてもらえますか？

初志完徹　ガンガン攻めて7たまったら神速の大号令。これに尽きます。

もちろん、7たまった時にいかに態勢が整っているか、各武将の状態に気を配っておくのも大事ですし、あと神速の大号令よりも離間の方が役立つ場面も多いので状況によりけりですけど……基本的に神速の大号令を使いたいんです。7という士気の量を考えると、対戦終了までに3回使えて、最後にほとんど士気を余らせることが無いんですよ。これはすごく効率的だと思っています。

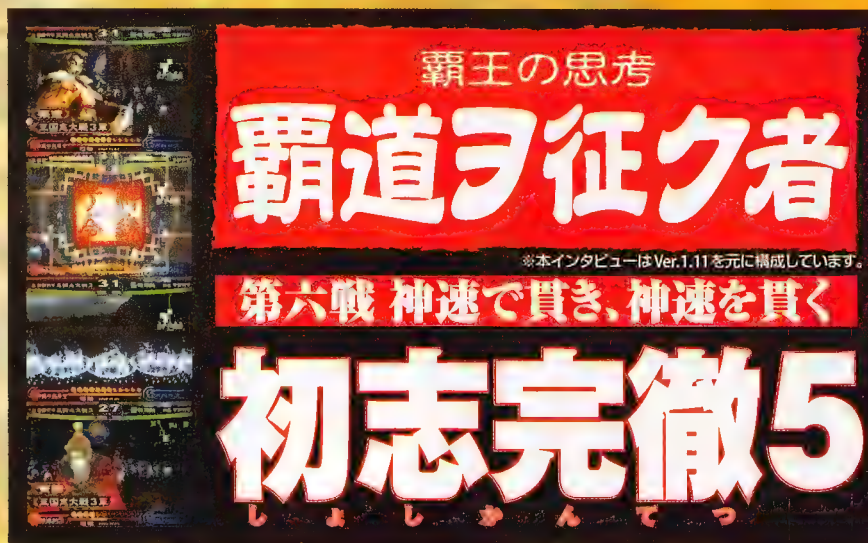
――確かに99カウントでたまる士気は、魅力持ちがいなければ24だから無駄が少ないですね。

初志完徹　あと、最後の10カウント前後に神速の大号令が使えれば、相手は城から出てからだと攻城が間に合わないというタイミングで、こちらは攻城に行けるという、守りをすべて切り捨てた戦い方ができるのも強みだと思います。

――もう少し具体的になりますが、攻めるタイミングについてはどう考えていますか？

初志完徹　基本は士気が7たまって、こちらの騎兵が全員生き残っている状態が私にとっての攻め時ですね。この状況で神速の大号令を撃てれば、どんな相手でもこの機動力ならまず止められないと思いますので。相手に槍が三体居ようが使います！

――非常にアグレッシブなスタイルですね（笑）。では逆に、守りのタイミングは？

初志完徹　士気が7たまっていても、態勢が整っていなければ自城突撃などで守りを固めます。騎兵がこれだけ居れば、二体ずつで左右から自城突撃をしているだけでも、相当守れますからね。でも基本的には守りたくないです（笑）。最近はfan114さんとかに、「龐徳死んでるのに神速撃つな!!」とか突っ込まれています（笑）。

――それは突っ込みたくもなるのでは……。では次に、対戦していて得意なデッキは？

初志完徹　槍兵の居ないデッキは、無敵槍の前で止まる必要が無いので楽ですね。今は蜀単意外に苦手意識は持っていません。

――ということは、苦手なデッキは……？

初志完徹　蜀単は苦しいですね。龐統の連環の計＆ススメは、こちらのデッキの持ち味を奪われるので、かなり意識します。龐統を倒せればいいんですけど、それが難しい場合は高知力の武将を前に出してオトリにしたりします。

――先ほど「槍の手前で止まる」という話が出ていましたが、神速の大号令を使った時はどのようにカードを操作しているんでしょうか？

初志完徹　実は神速の大号令を使うときは、毎回同じ並びで武将を並べているんですよ。だから基本的に手元は見ていません。

――では、どこを見ているんですか？

初志完徹　手元は見ずに、ミニマップとメイン画面の地面に表示される赤いカード移動位置を↗

覇王の軍

神速の大号令をできるだけ使いたい人はこのデッキに落ち着くのだろう。コスト1.5の枠を【R】郭嘉ではなく、【UC】曹仁にしていることがこだわりなのだ。

【SR】張遼は言わずもがな、このデッキのメインです。特技が無いとはいえ、武力9、知力7で騎兵というスペックは破格だと思います。伏兵の賈詡はできるだけこちらが狙った武将に当てたいですから、先にこちらの賈詡が暴かれていない限りは伏兵を踏むのも張遼の役目です。相手に火計持ちなどがいた場合などにも、部隊の中心に立っていけるので本当に強いと思います。

【SR】龐徳は、『三国志大戦』きってのイケメンですね（笑）。単純に武力が高いので、攻城中のパトロール（騎兵が攻城中の味方部隊の後ろで、スグに突撃できるように走り回ること）は彼の役目です。一騎打ちが発生したら、心の中でしめしめとほくそ笑みます（笑）。あと、相手の全戦力の状態を見て、龐徳が必ず一回は攻城できると判断した時に使う「特攻戦法」はやはり強力ですが、「攻城できるかもしれない」程度の状況では、まず使いません。今は武力とイケメンという理由でこの枠に龐徳を入れていますが、【R】夏侯惇に変えるのもいいと思いますよ。

【SR】賈詡は、相手が槍三体だったり車輪デッキだったりと、よほど困った状況での「離間の

三国志大戦は止められない嗜好品のようなもの

↗見ています。基本的に随時動かすのは、張遼と龐徳だけなんですよ(笑)。

あと、槍の手前で止まる時などには、画面で見るよりも多少前後がズレた位置に止まるような感覚があるので、これも赤い表示を見つつ、練習して感覚を掴みました。

——なるほど、赤い表示が大事と……。では、神速デッキを使っていてこれまでに「壁」を感じたことなどはありましたか？

初志完徹　槍の前でうまく止まれなかったころはキツかった(笑)。止まれるようになってからは、かなり自信も付いて勝率も上がりましたね。↗

——では、同じく神速デッキで頑張っている人や、使いたいと思っている人に向けて、アドバイスをお願いします。

初志完徹　私のアドバイスで良いんですね(笑)。では、神速大号令を怖がらずに使え！　といったところですかね。敵に槍兵が一隊でも居ると尻込みしてしまう人が居ますけど、突撃することを考えなくても全員の武力が＋3されているというのはかなり性能が良い計略ですからね。

同じような計略である【R2】馬超の全軍突撃も強いですけど、武力の上昇値の差は結構大きいと思います。持続カウントも神速の大号令の方↙

↙が長いですしね。

——ご自身とほかの神速デッキ使いとで、「ここは違う！」と言える点はありますか？

初志完徹　神速デッキに慣れていない人は、突撃した後や槍の手前で止まったりした後に、また動き出すまでの時間が長い気がします。迎撃への恐怖感もあるんでしょうけど、これだと相手の槍兵や弓兵に時間を与えてしまうんですよ。私はそんなことは無いと思います。

——では、初志完徹さんから見て、『三国志大戦』が「強い人」というのはどういうプレイヤーだと思いますか？↗

初志完徹　カウントが0になるまで、全体の流れを見通すことができる人が強いと感じますね。チャンスだからすぐ攻城、とはいかないで、そこであえて攻城せずに態勢を整え、本当に攻城すべきタイミングで初めて攻城するとか。

あと、自分の士気計算だけじゃなく、相手の士気計算も細かくできればかなり強くなれるはずですよ。消費3とかの計略を細かく使われたり、相手に魅力持ちが居てもきちんと計算できれば完璧ですよね。

——では逆に、「弱い」と感じてしまう人の特徴などは？↗

初志完徹　流れが読めない、というのはもちろんあるんですけど、各武将カードのスペックを完全に理解していない人が結構多いのではないかと思います。

自分のデッキのカードスペックを理解して、だれが伏兵を踏むか、逆にどの武将にこちらの伏兵を当てるかなどはもちろん、自分と相手の知力差をきちんと把握して相手部隊と向き合えば、無駄な伏兵攻撃や妨害計略も無くなると思います。あと、目の前に程昱が居るのに乱戦中にパニクって計略撃ったりとかしているようではいけません(笑)。落ち着いてプレイしましょう！

——なるほど、各武将の性能を把握せよ、ということですね。参考になりました！　ちなみに一日のうちどれくらい『三国志大戦』について考えていますか？

初志完徹　まぁ、起きている間はいつでも気が付くといろいろ考えてますね。戦術とか、負けた試合についてとか。勝った試合はすぐ忘れますけど、負けた試合は悔しくて忘れられませんから！(笑)

——それはもう、覇王の皆さんの必須条件というか、強くなる人の必要条件のようですね(笑)。では最後に聞かせてください。初志完徹さんにとって『三国志大戦』とは何ですか？

初志完徹　なんか『TVチャンピ●ン』みたいですね(笑)。う〜ん始めた当初は、まさかここまでやるとは思っていませんでした。ゲームをプレイしていて、こうやってインタビューを受けている自分が未だに実感無いですし(笑)。自分にとって『三国志大戦』とは何か？　となると……そうですね。モチベーションが下がっていても気が付くとゲーセンにいてプレイしているような、いくら「もうやめる」とか言っていても実際にやめることは考えられないゲームですね。まるで麻●のような……。

——麻●はまずいでしょ(笑)。せめて禁煙しようと思ってもなかなかできないタバコのような嗜好品です……とか！

初志完徹　そうですね(笑)。タバコみたいな、日常の一環になった嗜好品……「習慣」ってところですかね。

——本日はありがとうございました。

(敬称略　1月25日　エンターブレインにて)

計」が頼りになりますけど、基本的には1コストで1/9伏兵・騎兵という、スーパーレアらしいパフォーマンスの高さが魅力で使っています。相手が張遼を狙って一塊になってきた時などにも、守りの切り札として使えますし。

【R】楽進は、賈詡と同じく単純にスペックの高さで選んでいます。4/3勇猛というのはヤバいですよね(笑)。【C】曹昂も計略が優れているんですが、神速大号令3回で士気を固定と考えるスタイルだと、ほかの計略は基本的に使わないので、武力と知力を最重視します。

【UC】曹仁は、張遼とは別の意味で純正神速の中核だと思います。【R】郭嘉の方が強いと分かってはいるんですけど、郭嘉が居る時点でそのデッキは郭嘉デッキのような気がしたんですよ。1.5コスで武力6、知力4というスペックはかなり優秀ですし、武力1の差が大きいこのゲームでこの武力は大事だと思います。それに郭嘉に変えたら伏兵が二体になって、序盤に最前線から攻め上がるメンバーが三隊になってしまいますから！

というか、単純に曹仁にはこだわりが大きいんです。たまに光る「神速戦法」が熱いですよ(笑)。

お詫びと訂正

アルカディア3月号(No.70)にてVer1.12の変更点を紹介しましたが、一部変更がありましたのでここに訂正させて頂きます。

【R2】馬超の計略「全軍突撃」は移動力上昇とありますが、ロケテストの結果計略による移動力上昇値はVer.1.11と同等ということになりました。

読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことを、お詫び申し上げます。

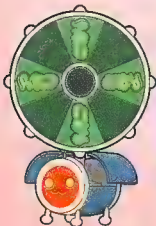
太鼓の達人8
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：お祭りバラエティ
■操作方法：バチ×2
■発 売 日：2006年3月中旬予定
■使用基板：システム256

出会いと別れが交差する季節、春は間近。そんなキミにもっとも必要な物は、お金？ 愛？ 否、太鼓だ!! そんなニーズにお応えして、『太鼓の達人』最新作『8』がこの春登場！末広がりでめでたい本作を早速分析しちゃうゾ!!

イカすアイツは鋼の救世主 復活ルーレット!

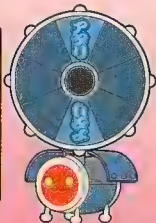
2曲遊べる『太鼓の達人』シリーズなのに、最初の曲でいつも終わっちゃうよよママン！ と常にお嘆きのボーイ＆ガールズは注目!! 『8』では1曲目をクリアできなかった場合、何と復活のチャンスがルーレットで与えられるのだッ！

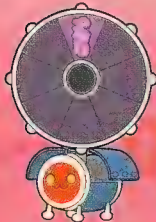
かんたん 自動復活!

難易度「かんたん」で遊んだ場合は、前作までと同じく1曲目で凡ミスしても、自動的に2曲目へと進むことができる。譜面はものごっつ簡単なので、入門には最適なモードといえよう。

ふつう 確率半々!?

難易度「ふつう」だと、1曲目で「僕はもう疲れたよ……」とわんこの隣で倒れても、左図のごとくアタリが4/8というステキなルーレットが出現。こいつぁ速攻でよみがえるしか無かろう！

むずかしい 気合いだ!

難易度「むずかしい」の場合、アタリの数は一気に2/8までダウン。可能性は1/4、愛と勇気と目押しの力でそれ以上に復活率が上がると考えれば十分過ぎるチャンスでゴワス！

おに まさに鬼!?

難易度「おに」の鬼譜面で真っ白に燃え尽きたあなたを襲う、アタリ1/8の現実。「バジェロかよ!!」と苦悶の叫びを上げつつ運命に挑む太鼓っ子の姿が、目に浮かぶようです。

1曲目で命燃え尽きようとも、景清に審判を下す閻魔大王様のごとく復活ルーレットが出現！ このメカメカしい和田どんが何者なのかも、割と気になる点か!?

祝復活!!

もう1曲遊べるドン

太鼓をたたいて見事ルーレットをアタリで止めれば、晴れて復活。自らの進退を己のバチで決める時代が来た！

人類の限界に挑戦!? 「ばいそく」モード!

普通の太鼓じゃもう刺激が足りない！ などと豪語する生意気ちゃんにたたき付けられた挑戦状、「ばいそく」モード。太鼓の世界が一新するこの新モード、右図の出し方を参考に一度は味わってみれ！

曲の速さは変わらないものの、譜面の流れる速さが異様にクロックアップする。特に四倍は、F1レーサーも真っ青の爆・音・速!!

1 難易度選択画面でひたすら太鼓の右フチを連打して「おに」を出せぃ！

2 今度は左フチを連打ッ！ すると晴れて「ばいそく」が我々の前に姿を現す!!

3 左フチを5回叩くたびに「さんばい」、「よんばい」さらに「ドロン」が順に出現だドン！

収録曲数90曲!?
新曲50曲超の奇跡！

『8』の新曲はついに50曲を超え、その総収録曲は90曲に及んだ！　人気のJ-POPから懐かしのレゲーVGMまで、この幅広いラインナップは銀河の広がりのようだよ父さん……。全曲制覇するころには、きっと春過ぎて夏来にけらし何とやらだ!!

J-POP

POP STAR
「危険なアネキ」主題歌。キラキラ率高し。
超特急
「あいのり」主題歌。恋は各駅車両♪
GLAMOROUS SKY
映画「NANA」主題歌。夢、奏でて……。
ジョバイロ
ジョバイロ＝「私は踊る」って意味だとか。
Butterfly
昨年の日本レコード大賞・大賞受賞曲。
僕のキモチ
WaTにあやかり、ストリートで太鼓技を磨けィ。
地上の星
いうに及ばず。プロジェクトでXな名曲。
カルマ
「テイルズ オブ ジ アビス」の主題歌。
さくら
ヒュルリーラ舞い散る、ケツメイシの桜歌。
涙そうそう
夏川りみの名曲。「涙」は「なだ」と読む。
紅
Xの代表曲。君はYOSHIKIになれるか!?
ロビンソン
スピッツ往年の名曲。宇宙風に乗りゃれ。
モンキー・マジック
ゴダイゴ、西遊記とくればコレ。西は遠い。
ルージュの伝言
「魔女の宅急便」を音速で思い出す曲。

バラエティ

恋のマイアヒ
昨年話題をかっさらった問題曲。まぁ飲め。
PECORI ♥ NIGHT
ゴリエ曲。太鼓打撃中にペコるのは危険。
渡る世間は鬼ばかり　テーマ
橋田壽賀子な家族模様が思い浮かぶ旋律。

クラシック

アイネクライネナハトムジーク　モーツァルト
これでもかとモーツァルってる世界的有名曲。
エンターテイナー　ジョップリン
映画「スティング」の、だれでも分かるあの曲。
行進曲「くるみ割り人形」から　チャイコフスキー
聞くと明るい気持ちになれる、至高のマーチ。
白鳥の湖　～still a duckling～
家庭用から逆移植！　この超絶アレンジは必聴!!
トッカータとフーガとロック
え、ロックも!?　とバッハ先生もオドロキの一曲。

アニメ

君にジュースを買ってあげる♥
「ケロロ軍曹」主題歌。月収十万以下暴走曲。
Growing of my heart
昨年の「名探偵コナン」主題歌。謎解けた？
一輪の花
「BLEACH」主題歌。死神って労災無くて大変。
Here I Am
「ブラックジャック」より。メスで太鼓は無理。
波風サテライト
「NARUTO -ナルト-」主題歌だってばよ。
ハッピー☆マテリアル
「魔法先生ネギま！」より。小先生保護者曲。
ワイワイワールド
「Dr.スランプ　アラレちゃん」の、少女襲来曲。
ハグしちゃお
新世代の息吹満ちる、「ドラえもん」新主題歌。
オトメロディー
「おねがい マイメロディ」より。激オトメ。
にんげんっていいな
「まんが日本昔ばなし」ED曲。でんぐる。
ウルトラマンマックス
超男曲。早起き必須の放送時間が正義的。
まかせて★スプラッシュ☆スター★
「ふたりはプリキュア スプラッシュ・スター」最新のOP曲をありえなーい早さで収録！

童謡

ロシア民謡メドレー
ウォッカの国の、迫力ある民謡を聴けッ！
線路は続くよどこまでも
どこまでも走る線路、つまり環状線ですか。

ナムコオリジナル

大打音
「オーダイン」が太鼓変換！　泊博士も驚がく。
ラ・モレーナ・クモナイ
含むところが多いタイトルだが、真相は？
響け！　太鼓の達人
家庭用から参上、水木・堀江・影山三巨匠曲。
ワンダーモモーイ
ワンダーモモのことだろうと油断すると……？
タベルナ2000
2000シリーズ最新曲。今回も強敵です。
真・画竜点睛
どのへんが真なのか、己のバチで確かめィ！
L・O・V・E
太鼓で語る愛の形、ヒッティングラヴ。
クレーンシティ
直訳すると運搬装置街。訳さない方がいい。
Rare Hero
「リッジレーサー」の名曲。4倍速で！（コラ）

新ジャンル
ゲームミュージック

SPARKING　鉄拳5
「鉄拳5」のどの曲か、分かる人はテッケナー。
魔法をかけて！
「THE IDOLM@STER」至高の恋少女歌。
CAPTAIN NEO
タイトー「ダライアス」より。懐かしの洞窟曲！
影の伝説
タイトーの不朽の名作、「影の伝説」より。
ゼルダの伝説のテーマ
「ソウルキャリバーII」版。よって三角力は無し。
スーパーマリオブラザーズ
あの「スパマリ」がメドレーになって参上!?
スライムもりもりドラゴンクエスト2　大戦車としっぽ団
大戦車も踊るもりもり度。スライム祭りじゃ！

文字通り太鼓判！
オススメ新曲祭り

新曲が多過ぎて、迷い箸しまくりですよと優柔不断なあなたに喝ッ!!　今回はそんなあなたのために、アルカディア的オススメ曲をピックアップしておきました。譜面が楽しい、聞いても楽しいこれら至高の楽曲、迷ったならば選んでおきなされ！

スーパーマリオブラザーズ

ハリウッドで映画化までしたあのスーパー配管エスターが、太鼓の世界に堂々進出！　ファミコンチックなサウンドはそのままに、非常にたたいて楽しい譜面に仕上がっているぞ。マリオ＆ルイージをはじめとする、飛び回るドット絵キャラにも要注目だ！

CAPTAIN NEO

タイトーが誇る人気シリーズ『ダライアス』の初代作品から、さらにその最初の面で流れるテーマを収録！　タイトーファンならばこの曲を、家庭用ではなくアーケードでたたきたかったと切に願っていたことでしょう！

魔法をかけて！

『アイマス』からの収録曲第三弾は、メガネをかけた鬼ッ娘ゴフォいや違いますキュート☆アイドル秋月律子嬢の持ち歌「魔法をかけて！」だ！無論ダンサブルにたたきつつ、全歌詞を歌い上げるのがファンの務めぞ!!

スライムもりもりドラゴンクエスト2 大戦車としっぽ団

ニンテンドーDSで大人気のタイトルが、太鼓でもガンガンたたける時が来た！　きゃわゆいスライムたちが踊る様は、癒され度ベホマズン級。おおっと癒され過ぎて譜面の方を見逃すなよ！

携帯無料サイト「太鼓道場」も激・強化!?

スコアランキング登録サイト「太鼓道場」も、さらにパワーアップするとの情報が！　詳細はまだ不明だが、ご褒美待ち受け画像＆着ボイスの大増量や、新ランキング形式の追加も……!?　要チェックだ！

全国のガンダムファンよ！　君たちにこの問題が解けるか!?

宇宙世紀0079年、地球から最も遠い宇宙都市サイド3はジオン公国を名乗り、地球連邦政府に独立戦争を挑んできた。しかし、濃過ぎたミノフスキー粒子によって、レーダー・センサーの使用はおろか、モビルスーツによる有視界戦闘すらできなくなってしまった。だが、ジオン軍総帥、ギレン・ザビは言った。

だったら、クイズで勝負だっ！

Text：飛鳥

クイズ機動戦士ガンダム問・戦士	
■メーカー	バンプレスト
■操作方法	レバー+4ボタン
■発売日	2006年春予定
■使用基板	SYSTEM256

日常会話でついガンダムの名台詞を使ってしまう熱狂的なガンダムファンの老若男女よ、キミのその知識を生かす最高の舞台が整ったぞ。それはクイズだ!　さぁ立て!　そしてこの筐体の前に座り、その知識を競うのだ!!

問題はすべてガンダムシリーズから出題！

このゲームはガンダムシリーズをこよなく愛し、そしてその豊富な知識を披露したいと日夜思っているファンのために存在するゲームだ。出題される問題は、TVアニメやOVAとして発売されているガンダムシリーズすべてから出題されるので、かなりの知識が必要とされる。キミは全問正解することができるか!?

各シリーズのメインストーリーに絡む問題はもちろん、それぞれの作品をよく見ていないと分からない問題も多いぞ。

基本的な流れは1年戦争を舞台にしたもので、それぞれのステージでクイズに答えながら進んでいく。

もちろんMSも多数登場!!

登場するMSは1年戦争に登場した機体のほか、『機動戦士ガンダム第08MS小隊』に登場した機体なども登場。敵キャラとして登場する機体だけでなく、プレイヤーが搭乗する機体も豊富に用意されており、クイズの結果によって変化していくぞ。高性能な機体に乗れば、それだけ楽に進めることになるのだ！

気になるクイズ形式は？

一番気になるであろうクイズの形式は、基本的な「○×問題」や「四択問題」のほか、画像を見て答える「ビジュアルクイズ」、そしてあのギレンの演説を答える「名場面クイズ」などがある。また1年戦争の名場面を勝利条件としたステージも存在する。例えば「ガルマ散る」ではガルマが乗るガウが特攻する前にノルマを達成しなければならない。どれも高難度の問題だが、プレイしていけば自然と名セリフや名シーンが覚えられること間違いナシだ！

表示される画面を見て答える「ビジュアルクイズ」。そのシーンを思い出してしっかり正解を選ぼう。

「名場面クイズ」の一つで、画面はギレンの演説を続けさせることが目的となる。全文を覚えているかな？

女性キャラクターとのコミュニケーションも

各ステージごとに出現するホワイトベースステージでは、女性キャラクターとコミュニケーションを取ることができる。女性キャラクターが出す問題を正解すれば好感度が上がり、後のクイズステージで助けてくれることも。そして一番好感度の高いキャラクターには、さらに別のイベントが発生することも……？

[illegible]に表示されている画面の[illegible]判断できる。クイズに正解[illegible]どんどん好感度アップだ！

僕が……
一番クイズを多く答えられるんだ……!!

全国No.1のニュータイプはWebランキングで決めろ！

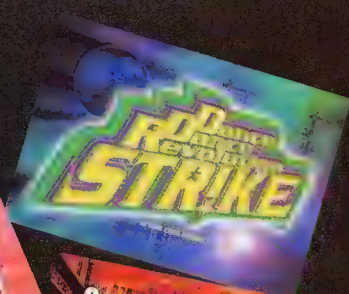
クイズに正解していくとポイントが加算されていくのだが、ゲームクリア時に出現するパスワードをWeb上で入力することで、全国のライバルたちと競うことができるのだ。全国一のガンダムクイズ王はだれだ!?

すべての問題に答え、全国トップを目指せ！　キミはガンダムクイズ王になれるか!?

みんなで参加！　BEMANIシリーズ総合支援コーナー

BEAT RAIZING

beatmaniaⅡDX ＋GuitarFreaks & DrumMania ＋ pop'n music

今回は、BeForUセカンドアルバム「BeForU Ⅱ」の紹介に加えて、家庭用BEMANIシリーズ3タイトルを一挙紹介！　どれも家庭用ならではの要素があるので、ファンは見逃せないぞ。そして、いつもの人気投票とリレーコラムも掲載しているので、しっかりチェックしておこう！

BeForU セカンドアルバム「BeForU Ⅱ」ついに発売！

2月14日のバレンタイデー、ファンのみんなにとってチョコレートよりも甘くて美味しいBeForUのセカンドアルバムが発売されたぞ！　新メンバーを加え、新たな道を歩み始めた新生BeForUの六人が贈る最初のアルバムは、すべてにおいてパワーアップしているぞ。楽曲は、全曲が新規制作のアルバムバージョンとして収録されており、聴き応えは抜群だ！

六人となって初の楽曲となった「KI・SE・KI」では、六人が出会った奇跡と六人が歩んできた軌跡がまさに一体となったすばらしい曲に仕上がっている。そして新メンバー三人のユニットBeForU NEXTの初楽曲である「シナリオ」では、これから彼女たちが進んでいくための物語が記されている。また、オリジナルメンバーには思い出深く、忘れることのできない「DIVE」は、新たに「DIVE2006」として生まれ変わり、新生BeForUのスタートに相応しい思い出深い曲になることは間違いないはずだ。

こうした、彼女たちにとっての思い出深い曲は、ファンにとっても思い出深い曲になっているのではないだろうか。そうした楽曲のほかにも、『beatmania Ⅱ DX 12 HAPPY SKY』に収録された南さやかさんの「Under the Sky」や、有沢みはるさんの「I am...」のフルバージョンもばっちり収録されている。もちろん完全な新曲も多数収録されており、セカンドアルバムということになっている本CDだが、これからが六人の本当のスタートだと感じられるアルバムに仕上がっている。

このアルバムをじっくり聴いて、彼女たちが詰め込んだすべてのパワーと思いをぜひ感じ取ってほしい。

最後にメンバーからの最新メッセージが届いたのでお伝えしておこう。

CDリリース

タイトル　：BeForU Ⅱ
商品番号　：LC1452
価格　：2,940円（税込）
お求めはコナミスタイル（http://www.konamistyle.jp/）にて

BeForU メンバーからのメッセージをお届け！

小坂りゆ

六人のチカラと熱いオモイが詰まった自慢のアルバムに仕上がってます！　1曲1曲をみなさんのハートで感じてくださいっっ（笑）よろしくお願いします。

Noria

こんにちはNoriaです。「BeForU Ⅱ」ついに発売しました！　六人の気持ちいっぱい詰め込んで歌ったアルバムぜひ聴いてください♪

代真

アルバムは、もう聴いていただけましたか？　代真、待望のソロ曲『Eternal』も収録されていますので、ぜひ聴いてみてくださいね。

有沢みはる

皆さんハロにちわ♪　今回発売となった「BeForU Ⅱ」は新生BeForUになって初のアルバム★ ぜひこの1枚で新しい私たちを感じてください♪

南さやか

私たちの念願のアルバムが完成しましたっ！　徹夜して詞を書いたりと、みんなで一生懸命作り上げた1枚なのでぜひ聴いてください♪

外花りさ

超ノリ♪ヨシ、歌詞ヨシ、バラードもロックもユーロも盛りだくさんで豪華かつ最ヶ高な仕上がりなアルバムができました。ぜひ²聴いてみてほしいですッ！

次号では興奮のライブリポートをお伝えするぞ！

家庭用ビーマニ３タイトル発売記念！
着うた＆着信メロディ プレゼントキャンペーン開催！

このキャンペーンは、今回紹介している『Dance Dance Revolution STRIKE』、『pop'n music 12 いろは』、『GuitarFreaksV & DrumManiaV』のどれかを購入することで、携帯サイトから着うた＆着信メロディをゲットすることができるというものだ。ちなみに、パッケージの中に入っているシリアルナンバーの数に応じてもらえる曲数が違い、どれか1本なら1曲。3本すべて購入すると、何と10曲ももらえてしまうのだ。中にはこのキャンペーンでしか手に入らないレアな楽曲もあるということなので、これは全部買うしかない!?

シリアルナンバーの数でもらえる曲数が変化！

シリアルナンバー×１……１曲プレゼント
シリアルナンバー×２……５曲プレゼント
シリアルナンバー×３……10曲プレゼント

連動タイトル1

Dance Dance Revolution STRIKE

タイトル	：	Dance Dance Revolution STRIKE
機種	：	PlayStation 2
発売日	：	発売中
価格	：	6,279円（税込）

自分好みにカスタマイズが可能に！

今作では、通常の遊び方ができるモードに加え、プレイしてためたポイントでアイテムが購入できる「ショップ」が登場。ここでは、キャラの衣装やプレイ中に流れてくる矢印のバリエーションを買えたりと、自分好みにカスタマイズも可能だ。そのほか、出される課題を次々とクリアしてエンディングを目指す「ダンスマスターモード」や、1曲の中で4回ミスをするとゲームオーバーになってしまう「サバイバル」、コンボが途切れたら即ゲームオーバーとなってしまう「コンボチャレンジ」といった「アドバンスモード」が導入されているぞ。

新モードのダンスマスターモードでは、隠された矢印「エクストラアロー」を探しだすといった要素も含まれている。いろいろな楽しみ方ができるようになっているぞ。

連動タイトル2

タイトル	：	ポップンミュージック 12 いろは
機種	：	PlayStation 2
発売日	：	3月2日（木）
価格	：	7,329円（税込）

CPUのライバルキャラと対戦しよう！

家庭用ポップンの新作もついに12！『いろは』の登場となった。今作も今まで同様、初心者大歓迎の「メダディランド」に加え、東京ゲームショウの会場やインターネットでみんながテーマに沿ってリクエストした楽曲が、ポップンリクエストモードとして導入されているぞ。ほかにも、アーケード版の「ネット対戦モード」のようにCPUのライバルキャラと対戦できる「対戦モード」や「エンジョイモード」など、家庭用ならではのモードも満載でお届け！

もちろん新キャラクターも登場するのでキャラクターファンも大満足だぞ！

連動タイトル3

タイトル	：	GuitarFreaksV & DrumManiaV
機種	：	PlayStation 2
発売日	：	3月16日（木）
価格	：	7,329円（税込）

セッションプレイを楽しんじゃおう！

前作から約4年ぶりとなる家庭用ギタドラシリーズがついに登場だ！ 今作はアーケード版『GFV』と『DMV』を一つのソフトとしてカップリング。それに加えて、ギター＆ドラム、ベースのセッションプレイも可能になっているのだ！

収録曲は、アーケード版がベースとなっており、現在稼働中の『GFV2』『DMV2』からの先行収録曲もあるぞ！ また、家庭用オリジナルモードとして、「フリーモード」や「トレーニングモード」なども追加。これでいつでもキミの部屋でギタドラが楽しめるぞ。

今回はこれらのソフトを各３名様にプレゼント！
今すぐ66ページをチェックしよう！

フェイバリットキャラクターズⅡDX

☆おなじみの上位陣に意外なキャラが[illegible]！

順位	キャラクター	ポイント
1st	夏天	【121.2pts.】
2nd	彩葉	【115.2pts.】
3rd	ツガル	【109.1pts.】
4th	リリス / 士郎	【60.6pts.】
6th	Killer	【57.6pts.】
7th	セム / 素直	【54.5pts.】
9th	エリカ	【48.5pts.】
10th	ナイア	【45.5pts.】

1st
夏天
121.2pts.

夏天の連続首位は変わらず、上位は彩葉、ツガル、リリス、士郎と最近おなじみのメンバーが占めている。だが突如ランク外から、「GENOCIDE」や「Xepher」に登場するKillerが予想外の急浮上！ この人気爆発の秘密は一体!?

投票者の声

「カワイイ」の一言に尽きます！（神奈川県　ぶいけぇさん）／焼けた肌がカワイイ！（岐阜県　TAKU君）／次回作でも頑張ってください！（京都府　dj KAZU君）

フェイバリットナンバーズⅡDX

☆根強い応援の効果!? "Xepher"[illegible]の首位に！

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	Xepher / Tatsh	【219.5pts.】
2nd	EDEN / TЁЯRA	【128.0pts.】
3rd	CaptivAte～浄化～ / A/I	【103.7pts.】
4th	DoLL / TЁЯRA	【48.8pts.】
5th	冥 / Amuro vs Killer	【42.7pts.】
6th	LOVE♥SHINE / 小坂りゆ 月光 / Tatsh feat. 星野奏子	【36.6pts.】
8th	Little Little Princess / SHRINE 418 Pink Rose / Kiyommy+Seiya	【24.4pts.】
10th	garden / 青野りえ	【22.0pts.】

1st
Xepher　Tatsh
219.5pts.

先月ついに首位を獲得した「Xepher」が、そのまま今月も首位を防衛！　ほかの上位曲の順位には、大きな変化はないようだが……？　期待の新作『DistorteD』の新曲参戦まで、この不動の静けさは続くのだろうか？

投票者の声

カッコよすぎる！（東京都　たけざお君）／Tatsh & MAYA、このコンビが最高!!（北海道　Rijiさん）／次回作にも期待！（東京都　しらう君）

フェイバリットナンバーズGD

☆首位の[illegible]終わらず！ [illegible]もいよいよ[illegible]くか!?

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	月光蝶 / あさき	【166.7pts.】
2nd	ヒマワリ / RIYU from BeForU	【159.7pts.】
3rd	赤い鈴 / あさき	【55.6pts.】
4th	Concertino in Blue / 佐々木博史 蝶 / あさき	【41.7pts.】
6th	蛍 / あさき	【38.2pts.】
7th	魔法のタルト / Twinkle☆berry	【34.7pts.】
8th	Die Zauber flote / わんにゃん☆パニックス Timepiece phaseⅡ / 佐々木博史	【31.9pts.】
9th	シナリオ / BeForU NEXT	【29.9pts.】

1st
月光蝶　あさき
166.7pts.

今月も連続首位の「月光蝶」と「ヒマワリ」の接戦が続く中、『V2』の新曲「魔法のタルト」と「蛍」が奮戦中！　特に「蛍」は人気最高潮のあさき氏の曲なだけに、注目が集まる。これら新曲が首位争奪戦に加わる日も近い!?

投票者の声

ムービーがいい！（東京都　白黒さん）／『V2』新曲にも負けるなーっ!!（宮城県なー@さん）／Longもステキー!!（栃木県　櫻月鈴さん）

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中！

数票の差でも意外な展開が巻き起こる「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ」に、あなたも票を投じて波乱を起こしてみませんか？

「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズⅡDX」では、現在連続首位の夏天&「Xepher」の記録がどこまで伸びるのか注目です。あるいは今月のKillerのように、意外な伏兵がランキングを動かすかも……？

「フェイバリットナンバーズGd」では、『V2』の新曲への投票がランク外でも確実に増えつつあります。『V2』登場後も揺るがなかった上位陣ですが、これは世代交代の前兆かも!?

投票は本誌巻末にあるアンケートハガキの、自由欄で行なってください。

1回の投票で三つの全部門、各1位～3位まで同時に投票できます。投票対象についての投票理由やコメント、当コーナーへの感想なども歓迎します！

今月も投票してくれた方の中からのみ抽選で当たる、ファン垂涎のプレゼントを用意して投票をお待ちしています。

今回はBeForUのライブにおじゃましてお宝グッズをゲットしてくる予定だ！　皆さんお楽しみに！

NAOKIです。このコラムを任されたものの、何を書けばいいのか、ついついかしこまってしまうのですが……。

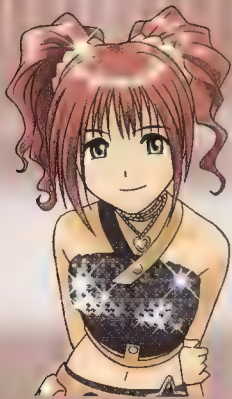
えっとですね、今は日曜日です。世間は休みです。それなのにそれなのに……先週はサンフランシスコ→ロスと海外で1週間仕事ずくめで休む間も無く、その勢いでノンストップメガミックスの如く、1月に米国で発表された待望のDDR続編、SuperNOVAの楽曲制作に完全に追われているわけです……くっ～。もう頭の中はヒートアップ、体はロボットと化してますが、DDRの復活のために今までためにためたパワーを一気に吐き出す思いで、創り出す曲たちに持てる魂をぶち込んでいます。

思い返せばBEMANIシリーズが世に出、一世を風靡しはじめた1998年から今までいろいろなことがありました。あり過ぎて思い返したくないぐらいです（苦笑）。そんな中、常に思ってやまなかったことがただ一つあります。『一人でも多くの人に僕がいいと思える音楽を届けたい』……この深く根付いた想いは半端じゃないと（笑）。NAOKIからはじまり→BeForU→そしてTЁЯRAの曲に、この想いは深く深く受け継がれています!!

くっ……たわいのない面白いネタを書こうと思ってたんやけど、どうやら真剣モードに入っているようなので、堅苦しい感じになってしもたなと（苦笑）。もう夜が深くなっていく時間かと。六本木ヒルズから見える東京の夜景を背に、今夜はようやくTЁЯRAの新曲を創り終えそうです。TЁЯRA with Re-venGちゅう感じですか。

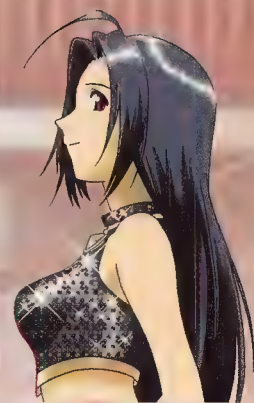
アメリカから見てWoO～ジャパネスクSO cool !!!!とはこんな感じ……みたいな。

えっとそれでは次回のコラムは、夢幻ノ光のオーラを放つjunさんにコラムよろしゅうということで。

次回はjunさんが登場!!

今月もバラエティ豊かに取りそろえてみました！

THE iDOLM@STER アイドルマスター

アイドルマスター
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：アイドルプロデュースゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2005年7月下旬（稼働中）
■使用基板：SYSTEM256
芸能番記者:田渕健康　イラスト:saxyun

ニューシーズンも目前で、これまで受験や就職でゲーセン通いが制限されてた人も、いよいよアイマス全面解禁！　心ゆくまでやり込んでくださいね！

「THE IDOLM@STER MASTERPIECE」シリーズ発売記念
シークレットイベントレポート！

関東を積雪が襲った1月21日、東京都北区の赤羽会館で行なわれたシークレットイベント。ファンとアイドルが一体となった、熱いステージのリポートをお届けします！

圧倒的熱量！ アイドルたちが舞い、歌う!!

天海 春香 as 中村 繪里子

如月 千早 as 今井 麻美

伊織のウサギも!?

萩原 雪歩 as 落合 祐里香

高槻 やよい as 仁後 真耶子

秋月 律子 as 若林 直美

菊地 真 as 平田 宏美

三浦 あずさ as たかはし 智秋

双海 亜美&真美 as 下田 麻美

オリジナルドラマの上演や抽選会も!!

当日は歌やトークだけではなく、この日のために用意されたオリジナルドラマの上演や、お蔵出し豪華アイテムが用意されたプレゼント抽選会なども行なわれた。さまざまな角度から「アイマス」の魅力を楽しめるステージだったぞ。

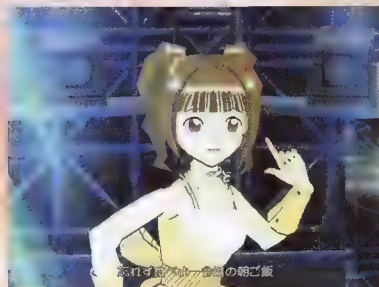
ハイテンションで駆け抜けた2時間!!

765プロの受付・音無小鳥嬢のアナウンス（CV：滝田樹里）で開幕したステージは、初っ端からエンジン全開！　名曲「THE IDOLM@STER」を8人で熱唱した後は、そのテンションを保ったまま自己紹介トークに突入。続いて春香、律子、雪歩が歌う「魔法をかけて！」が披露された。律子役の若林直美さんの熱心な指導で実現したダンスは、まさにゲームをほうふつさせるクオリティの高さ。続いて“アダルト組”と称された千早、真、あずさの三人が「9:02pm」を会場に響かせる。その歌唱力の高さは、観客すべてを聞き惚れさせていたほど！　やよい、亜美真美の元気コンビに加え、伊織のピンチヒッターとして登場した春香の三人が歌う「ポジティブ！」では、観客を巻き込んでの躍動感溢れるステージを披露！　まさにアイドルたちの真の笑顔を見ることができたステージだったのだ。

アイマス総合情報コーナー MASTER'S CHANNEL

「アイマス」関連のさまざまな情報をお届けする当コーナー。今回もCD情報や新作CDなどなど、情報てんこ盛りです！　あまさずチェックです!!

今月のランキング～2月編～

アイマス声優陣の方々も毎月チェックされている「今月のランキング」。2月のトップに輝いたのは……なんとなんと高槻やよいV3!!　やよい、春香、千早の3名は、もはや確固たる人気アイドルとして頂点に君臨中!?　先月健闘した雪歩は惜しくもランクダウン。代わりに、先月低迷していた真が勢いを盛り返している模様です。来月も順位変動を見逃せませんね！

これまでだれも成しえなかった、前人未到のV3を達成したやよい。来月も人気を継続させて、グランドスラムを達成することができるか!?

実力派No.1の千早も3位に復帰。常に3位圏内を堅守しているので、今後はやよいにどこまで迫れるかが注目のポイントか！

PICK UP IDOL

今回ピックアップするのは765プロ最強のお嬢様、水瀬伊織さんでございます。実力はあるのに、ピーキーなテンション制御と気まぐれっぷりに、各プロデューサーさんたちは手を焼いてるご様子!?　計画通りに伊織の実力を引き出せると、ほかを寄せ付けないパワーを発揮するので、ぜひとも挑んで頂きたいところ！

高ランクのコミュニケーションでは激萌え台詞連発。お試しあれ。

今月の萌えられた人

2月の人気アイドルランキング
（2月10日・765プロ調べ）

順位	名前	変動
1位	高槻　やよい	→
2位	天海　春香	→
3位	如月　千早	↑
4位	萩原　雪歩	↓
5位	菊地　真	↑
6位	三浦　あずさ	↓
7位	秋月　律子	↑
8位	水瀬　伊織	↓
9位	双海　亜美/真美	→

LOCATION

行列のできるアイマス設置店 Vol.4

アブレイズ行徳店（千葉県）

今回ご紹介するのは、千葉県は市川市にあるアブレイズ行徳店。オープンして一周年を迎えるこの店は、『アイマス』にただならぬ情熱を注いでいる超優良店舗！　筐体の前面には50インチモニターを設置したり、店側でいろいろなキャンペーンを開催したりと、プレイヤーの側に立った各種サービスを行っているのだ！

『当店のお客様は熱烈的な『アイマス』ファンの方が多く、我々もその情熱に応えるべく頑張っております。週末はもちろんですが、平日も夜になるとお客様が増えるので、ほぼ毎日盛り上がりを見せております。近隣の方はもちろん、遠方からの遠征のプレイヤーの方も大歓迎です。お客様のご声援と店舗の一周年を記念して、ついに本格的なイベント開催までこぎつけました。ぜひ、ご参加ください！』（店長・篠崎氏談）

地下鉄東西線行徳駅を出て、すぐに看板が見えるという利便性の良さ！　店内も広く設置ゲーム数も多いので、余裕で一日過ごせちゃうぞ！

アブレイズ行徳店にて、アイマスイベント開催！

今回ご紹介したアブレイズ行徳店にて、開店一周年を記念してアイマスイベントの開催が決定！　開催日は**3月19日（日）のPM13:00～PM16:00**。アイマス声優陣を迎えてのトークショーやサイン会、プレゼント抽選会など、ゲームセンター単位の企画とは思えないほどの超豪華な内容！　参加を予定されてる声優陣は春香役の**中村繪里子**さん、千早役の**今井麻美**さん、やよい役の**仁後真耶子**さん、亜美真美役の**下田麻美**さんの4名！　イベント開催中はお店は貸しきりなので、盛り上がること必至！　ここでしか聞けないお蔵出しトークや、ファン垂涎のお宝大放出もあるかも!?　当日先着限定100名様に参加チケット無料配布！　詳しい内容は千早ちゃんの誕生日から店舗ポスターにて発表しています。

■お問い合わせ■　〒272-0133　千葉県市川市行徳駅前1-25-1　3F　アブレイズ行徳店　TEL：047-701-2689

BOOK

アイマス小説第二弾！

アイドルマスター②
ときめきの Summer Days
価格：672円（税込み）
著者：斎藤ゆうすけ
イラスト：オイコ

好評を博したアイマスノベル第一弾「やすらぎの旋律」に続く第二弾が早くも登場！　今回スポットライトが当たるのは律子と雪歩と春香。テンポ良く展開するストーリーに加え、オイコ氏のイラストも見逃せないポイントの一つだぞ！

緊急告知！

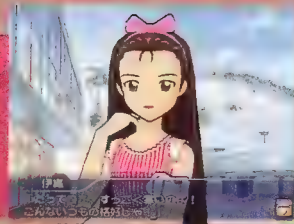
締切ギリギリに重大ニュースが飛び込んで来た！　昨秋に行なわれた「アイドルマスター・はじめようキャンペーン！」が、今度はナムコ直営アイマス設置店で、携帯電話を使った新たなキャンペーンとして3月8日より開催されることが決定！　今回はQRコードやトルカを使い、携帯でキャンペーンページに接続することで、無料トライアルカードがもらえる仕組みになるようだ。

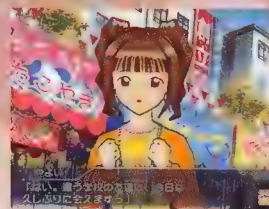
また、3月15日より「高木社長優良プロデューサー表彰月間」として、出勤簿の優秀なプロデューサーに「太陽のジェラシー」「蒼い鳥」の着信ソング配信やアイマスグッズのプレゼントが行なわれるようだ。詳細は3月上旬にオフィシャルHPなどで告知される。要チェック！

※プレゼント内容は変更の可能性があります。

ニューシーズン到来企画

季節イベントプレイバック！

これまで『アイマス』を彩ってきた期間限定イベント。君はいくつ見ることができたかな！ 今回は特別に、秋と冬の二つの季節イベントをピックアップしてご紹介！

そもそも、季節イベントって？

「季節イベント」は、その名のとおり期間限定で配信されていた特別イベントのこと。コミュニケーションパートで見ることができ、普段は登場しない特殊なイベントが、それぞれのアイドルごとに用意されているのだ。これまで配信されたのは四つ。今後の配信予定は未定だが、期待したいところ！

学園祭やスキーイベントなど、季節を反映したコミュニケーションイベントが目白押し。遭遇したプロデューサーさんは、記憶に強く残ってるのではないでしょうか。

秋のイベントセレクション

秋の風物詩、学園祭をはじめとして、各アイドルさまざまな秋模様が描かれる。季節柄か、普段は見られないセンシティブな表情を見せるアイドルもいたりと、なかなか興味深いイベントが目白押しだぞ。中には、食欲の秋もいたり……？

A:通りがかった学園祭で、短大時代を思い出すあずさ。B:秋の事務所で雪歩とおしゃべり。C:学園祭の屋台で律子が意外なコメントを？ D:春香がオフタイムに女の子らしい素顔を見せる。E:学園祭で伊織が辛口トークを連発！

冬のイベントセレクション

秋に続いて配信された冬イベントは、雪山を代表するウィンターリゾートや事務所での一風変わったコミュニケーションを楽しむことができた。つい先ごろまで配信されていたので、まだ鮮明記憶に残っている人も多いのではないでしょうか？

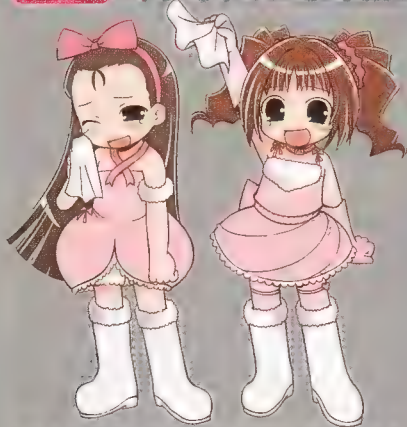
F:雪山でウィンタースポーツで張り切る真！ G:雪山でもやよいの元気は変わりません。H:事務所で亜美真美がお料理教室!? I:雪山で春香がかまくら作りに挑むが……。J:事務所でかわした千早との会話の中で出た、冬の代表的な食べ物って？

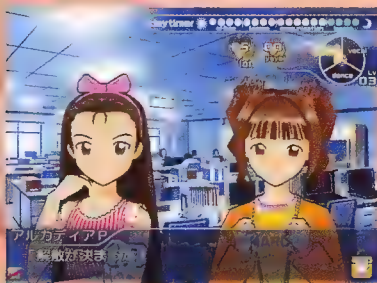
まだまだあるかも？ コミュニケーションの楽しみ方！

プレイに慣れてくると、コミュニケーションパートに臨む際は、正解だけを機械的に選択するようになりがち。しかし、テンションが下がってしまう失敗選択肢の中にも、アイドルたちの素顔を知ることができる面白いコミュニケーションが多数存在する。ときには、正解以外の選択肢を選んでみて、アイドルたちのいろいろな反応を見てみるのもコミュニケーションの楽しみ方の一つといえるだろう。

コミュニケーションで失敗して思い出獲得を逃す＝プロデューサーのランクダウンにつながるかも……というリスクを加味して考えると、わざと失敗選択肢を選ぶのは少々危険だなあ、という方は、思い切ってコミュニケーション満喫用プロデューサーカードを作るのもいいかも！

失敗もまたいい思い出になる!? いろいろな選択肢を試して、アイドルの反応を楽しもう！

第八話 ギンザドリルよ永遠に

ランクAアイドルを目指して疾走するギンザドリルに、未曾有の危機が迫る!?

やよい　「おっはよーございまーす！　……ってあれ？　伊織ちゃん、何だか険しい顔だね？」
伊織　「け、険しいどころの話じゃないわよ！　この貼り紙見なさいよっ！」
やよい　「えーと、なになに……『告・ギンザドリルは活動停止を決定。一カ月後のお別れコンサートで解散とす。765プロ社長　高木』……へーえ。そうなんだ。ギンザドリルって解散しちゃうんですね～」
X　「……って、そりゃお前らのことやないけ！」
やよい　「うわ！　ホントだ！」
伊織　「ちょ、ちょっとアンタ！　これってどういうことよ!?　突然活動停止なんてひどいじゃない！」
やよい　「そ、そうですよ～。何の前触れも無く活動停止なんてあんまりです」
X　「何というか、最近ユニットとして行き詰まりを感じないか？　関係がヌルくなってるというか……」
伊織　「アンタ自身が最初っからヌルイのよっ！」
X　「何はともあれ解散は決定事項だ。一カ月後のお別れコンサート目指して頑張ろうZE！」
伊織　「こ、こんなの納得いかないわよ！」
やよい　「うっう～。ようやく波に乗れてきたと思ったんですけど……悲しいです」

ゲーム中、最もショッキングなシーン！　この瞬間から、次の戦いが始まるのだ。

「キーッ、何なのよもう！　必ずランクAにしてやるとか期待させておいて、結局ランクCどまりじゃないの、あのバカデューサー！　……って、あら？　アイツ何やってるのかしら？」
X　「ぐぅっ…………あ……ぐはあ！」（吐血→転倒）
伊織　「ちょ、ちょっとアンタ！　ち、血が……何してんのよっ!?　大丈夫なの!?」
X　「うぐ……伊織……か……」
伊織　「しゃ、喋っちゃダメよ！　だれか呼んでこなきゃ……そうだ、救急車よっ！」
X　「……大丈夫だ……やよいにはこのことは……言うな。言えば……お前を殺す！」
伊織　「ひょっとして、解散の原因って……」
X　「その……通りだ。俺はもう、長くは保たん」
伊織　「！」
X　「……なあ、伊織よ。アイドルってのは……夜空に輝く星みたいなものだと思わないか」
伊織　「こ、こんなときに何言ってるのよ!?」
X　「まあ聞け。夜空には無数の星が輝いている。地上から見たら、みんな眩しい星々たちだ」
伊織　「…………」
X　「だがな、同じ星は二つとはない。そのすべてが違った輝きを放ち、地上を照らしている。……ギンザドリルは勝たねばならん。唯一無二の輝きを持った星にならねばならんのだ」
伊織　「唯一無二の……輝き……」
X　「人は生まれながらにしてアイドルではない。アイドルへと生まれ変わることで輝きを得る。日々を生きることで『星』となるのだ！　一カ月後のコンサートで、それを証明してみせろ。俺はそれまでは……死なん」
伊織　「……っ……プロデューサー……」

やよい　「プロデューサー、やりましたよっ！　ステージは大成功でしたっ！」

伊織　「どう!?　この完璧なステージング。これがギンザドリル唯一無二の輝きよっ！」
高木　「よくやった二人とも。最高のステージだった。感動マキシマムだったよ、うんうん」
やよい　「あれ……？　プロデューサーは？」
高木　「……彼から手紙を預かっているよ」
伊織　「手紙？」
X　『――ラストステージ、よく頑張った。アイドルとは、人々の笑顔を照らす星だ。自分の中の輝きを曇らせない限り、君たちはきっと前へと進めるだろう。恐れずに、立ち止まらずに。～親愛なるギンザドリルへ　Xより』
「こ、これって……」
伊織　「プ、プロデューサーは!?」
高木　「彼は……行ってしまったよ」
「え？　行くって……どういうことですか？」
「……アイツは……不治の病に冒されていたの。やよいには言うな……って」
「そ、そんな……！　やだ、やですよっ！　そんなの、突然過ぎてあんまりですっ！」
伊織　「やよいっ、追いかけちゃダメよ！　手紙に書いてあるじゃない、立ち止まらずに進めって」
「でも……でもっ！」
伊織　「たとえ離れていても、私たちの光は必ず届く。ランクAアイドルになれば……必ず」
「ううう……っ」
伊織　「私はあきらめないわよ。唯一無二の輝き、絶対つかむんだから！」
「私も……私も頑張りますっ！　こんなところで夢を諦めるなんて、絶対イヤだから！」
その1週間後
やよい　「高槻やよい、入りまーす」
伊織　「社長、私たちに用事って……？」
高木　「うむ。キミタチに逢わせたいプロデューサーがいてな」
伊織　「私たちに？　って……まさか！」
X　「その通りッ！　帰って……きたぜ！」
「プ、プロデューサー!?」
伊織　「アンタ、生きてたの!?」
X　「どうよ。カンヌ主演男優賞並の演技は！」
伊織　「え、演技ですってぇぇぇぇ!?」
X　「ああすれば伊織たちも気合入れると思ってなあ。いや～、血のりを洗うの苦労したヨ」
やよい　「じゃ、じゃあ、ギンザドリルは再結成なんですね！　喜びのハイたーっち！」
X　「左様。しかも、新メンバーを加えて再出発だ！　カモン！」
真　「はじめましてッ！　ボクの名前は菊地真。これから一緒にランクA目指して頑張ろう！　へへっ」
X　「新ユニットの名前は、ズバリ"真・ギンザドリル"！　今度こそ頂点つかむわよ！」
ギンザドリル　「やってられないっての！」

～完～

使い終わったカードは？

一度のプロデュースが終わっても、まだまだ『アイマス』の戦いは続く。何度でもチャレンジして、芸能界の頂点を目指そう！　使い終わったユニットカードはチェキ用の小型写真フォルダなどに入れて保管しておけば、いい思い出になるぞ。反省を活かして、次のプレイに続けることも忘れないようにね！

一度活動停止になったユニットカードは二度と使えない。大切に奉ろう。

enterbrain　ファミ通DVDビデオ　DVD VIDEO

THE iDOLM@STER アイドルマスター™

Lovable Days DVD

プロデューサーさんに伝えたい言葉があるんです——

ラストステージ直前、舞台袖で向かい合う二人……。ゲーム中では語られることのなかったドラマが、いまここに——。それぞれのアイドルたちとの間で紡がれる物語は、このDVDのためだけに完全書き下ろし！ しかも、選択肢によってシナリオが分岐し、まるでゲームをプレイするような感覚で、ドラマを楽しむことができるのだ!!

オリジナルミュージッククリップを収録！

視て、聴いて楽しむ！ 『太陽のジェラシー』から『THE IDOLM@STER』まで、DVDならではのオリジナルミュージッククリップ全10曲を収録!! さらに、歌詞テロップのON/OFF機能を搭載。アイドルたちが織りなす光と音の饗宴を、とくとご覧あれ！

ダンス振り付けをマルチアングルで！

ファン待望、全10曲のダンス振り付けを収録！ しかも、DVDのマルチアングル機能を使って、"ミュージッククリップ"との画面切り替えが可能に!! ここでお気に入りの曲のダンス振り付けを、しっかりマスターしよう！

ファミ通DVDビデオ アイドルマスターDVD Lovable Days

2006年3月出荷予定

標準価格 ¥6,090［税込］

EBDVD-00009　片面二層　COLOR／MPEG2／STEREO／4:3

〒102-8431 東京都千代田区

初回生産限定封入特典！ DVD特製ユニットカード

『アイドルマスターDVD Lovable Days』初回生産限定特典として、特製ユニットカードを封入！ ご予約、ご注文はお早めに!!

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

9033

差出有効期間
平成19年2月
27日まで

郵便切手は
いりません

150-8790

020

渋谷区南平台町15-1
ライオンズマンション南平台506

(有)ザッシュ
「アルカディア」資料請求係

切り取り線

資料請求カード（平成19年2月27日まで有効）

アルカディア4月号

送付先ご住所など、全項目にご記入下さい。

フリガナ		生年月日19　年　月　日
氏名		性別　男・女
ご自宅住所	〒	TEL　－　－
学校名 ※学生の方		
学科・学年		

資料請求を希望される学校の欄に、☑印を付けて下さい。

- □ 総合学園ヒューマンアカデミーゲームカレッジ
- □ 東京ゲームデザイナー学院
- □ コンピュータ総合学園ＨＡＬ大阪
- □ コンピュータ総合学園ＨＡＬ名古屋
- □ アミューズメントメディア総合学院
- □ コナミスクール
- □ バンタンビジュアル研究所ゲーム＆アニメ学部
- □ 日本工学院専門学校/日本工学院八王子専門学校

欲しいゲームソフト	

※規定やソフト内容等により、当選対象にならない場合があります。

資料のご請求いただく際にご記入いただいたお客様の個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http:/www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより取り扱わせていただきます。
なお、上記各専門学校からお客様に対して、直接、ご希望の資料のお届け、セミナー・講座の案内のご案内をさせていただく場合がありますので、お客様の個人情報を各専門学校へ提供させていただくことについて、予めご了承ください。

なお、お送りいただいた資料請求カードの集計及びお客様に対する資料発送等の業務につきましては、有限会社ザッシュに委託しております。

切り取り線

GAME CREATOR SCHOOL 2006 SPRING

ゲームスクールにズバリ聞いてみた！
ゲームに関する気になる10の疑問!!

「ゲームクリエーターになりたい」と思っても、その仕事内容やゲームクリエーターになる方法など、わからないことはいっぱいあると思う。そこで、ゲームクリエーター志望者からよく聞かれる疑問をぶつけてみたぞ！

1 Q どうすればクリエーターになれるの？

A "なる"のではなく、クリエイティブをした瞬間に"なっている"ものです！

アミューズメントメディア総合学院　小宮英武先生

2 Q スクールに通えば、絶対にクリエーターになれるの？

A ガッチリと教えてくれるので、あとは本人のヤル気次第です。

バンタンビジュアル研究所・ゲーム＆アニメ学部　MIDIはらふじ先生

3 Q クリエーターにとって、一番大事なことは？

A 遊び心を忘れないことですね！

総合学園ヒューマンアカデミーゲームカレッジ　平林智之先生

4 Q クリエーターって忙しいの？お休みはあるの？

A クリエーターだって、もちろんお休みはしっかりありますよ。

コナミスクール　古澤槙之介さん

5 Q ゲーム開発の技術を学べば、ゲームクリエーターになれるの？

A プロの現場では専門分野のスキルに加えて、幅広い分野の知識や人間性も求められます。

コンピュータ総合学園HAL 大阪・名古屋

6 Q ゲーム業界って、将来性はあるの？

A まだまだ若いビジネスなので、これから伸びていく可能性は大！

コナミスクール　古澤槙之介さん

7 Q スクールに入る前にも、勉強できることはあるの？

A 高校の授業をしっかり受けて、勉強してください！

日本工学院/日本工学院八王子専門学校　渡邉彰先生

8 Q スクールの授業は新世代機にも対応しているの？

A 基礎をしっかりしているので必要なものは変わることはなく、対応しています！

東京ゲームデザイナー学院

9 Q ゲームクリエーターは一生できる仕事？

A 「現場に関わりたい！」という意志が続くかどうかです！

アミューズメントメディア総合学院　小宮英武先生

10 Q ゲームスクールに通う一番のメリットは？

A 同じ志を持つ仲間たちが集まっていることです！

総合学園ヒューマンアカデミーゲームカレッジ　平林智之先生

●アミューズメントメディア総合学院　●コナミスクール　●コンピュータ総合学園HAL大阪・名古屋　●東京ゲームデザイナー学院　●日本工学院専門学校／日本工学院八王子専門学校　●バンタンビジュアル研究所ゲーム＆アニメ学部　●総合学園ヒューマンアカデミーゲームカレッジ

ファミ通DX　ファミ通Vアプリ

ファミ通DX/ファミ通Vアプリは、ここからアクセス！

●iモード版ファミ通DXへのアクセス方法
iメニュー→メニューリスト→TV/ラジオ/雑誌/小説→雑誌→ファミ通iDX

●Vodafone live！版ファミ通Vアプリへのアクセス方法
Vodafone live!→メニューリスト→ケータイゲーム→ファミ通Vアプリ

●EZweb版ファミ通DXへのアクセス方法
カテゴリで探す→ゲーム→総合→ファミ通EZDX

この資料請求はがきかファミ通DX／ファミ通Vアプリ／パソコンから資料請求ができるぞ。

あなたのお好きなゲームソフトを抽選で3名様にプレゼント!!

※1　ファミ通DX/ファミ通Vアプリからの資料請求はいずれも無料ページにてアクセスできます。
※2　雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。
※3　当選者の発表は発送をもって代えさせて頂きます。なお当選者への発送は4月上旬を予定しています。

PCからも資料請求できるぞ！　ここへアクセス!!　URL:http://www.famitsu.com/ad/school/shiryo/

PR

総合学園ヒューマンアカデミーゲームカレッジ

熱心な講師が魅力！

総合学園ヒューマンアカデミーゲームカレッジ（以下、ヒューマン）の特長は、全国展開・産学協同による教育体制。講師を務めるのは現役プロのクリエーターで、優秀な人材をゲーム業界に送り出し続けているゲームスクールだ。業界とのパイプも太く、就職実績も非常に高い。

岡本吉起氏に学ぶ！

講師を代表する学園長は、ゲームリパブリックの岡本吉起氏。全国の校舎で熱い授業を行ない、学生たちはその講義に刺激されてより勉学に打ち込むことができる。業界トップの言葉は、非常に重いものなのだ。さらに、各専攻を担当するのは、現役クリエーターの講師。その指導レベルの高さには定評があり、学生から信頼されている。加えて、常勤の担任講師が個々の学生をしっかりとフォローする体制になっている。自習の補助や授業外の質問受け付け、就職活動のための作品制作の補助も、すべてプロの講師が行なっている。だから、安心して学ぶことができるのだ。

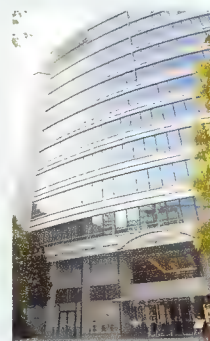
幅広いカリキュラム！

ヒューマンの専攻は、ゲームプログラム、ゲーム企画、ゲームCG、ゲームサウンドの四つとなっているが、専攻以外の授業も受けることができ、専門となる分野以外の知識を得ることができため、「プログラムを扱えるサウンドクリエーター」や「3Dグラフィックを理解しているプランナー」など、現場でスムーズに仕事を進めるための基礎を養うことができる。また、ヒューマンには、ゲームカレッジだけでなく、ビジュアルデザインカレッジ、マンガ・アニメーションカレッジなどさまざまな分野のカレッジがある。「クロスオーバーカリキュラム」は、そうした他学科の授業を受けることができるシステムで、これを利用すれば幅広い知識を持ったクリエーターになることができる。これは、多学科ならではメリットだ。

数多くのチャンス！

ヒューマンゲームアワード、東京ゲームショウといった発表の場が多いことも就職に有利なポイントだ。学生作品が企業の目に触れる機会が多いため、採用担当者に大きくアピールすることができる。さらに、ヒューマンには長期のインターンシップ制度がある。学生の大幅なスキルアップはもちろん、これによって企業と学生の信頼関係を築くことができるようになっている。ヒューマンの就職率が高いのは、この制度からそのまま内定が出るケースが多いためなのだ。本気でクリエーターを目指すのであれば、環境のよいスクールを選びたい。まずはヒューマンをチェックしてみよう！　入学前に参加できるセミナー（岡本学園長にも会える！）もあるので、まずは実際に自分の目で確かめてみることをオススメしたい。

ぶっちゃけどうなの？あんな事やこんな事

平林智之先生に聞いてみたゾ！

クリエーターにとって、一番大事なことは？

平林先生：遊びごころを忘れないことですね。加えて、自分の信念を持つこと、空想すること、体験することです。学生にはよく「中二（中学二年生）の心を忘れるな」と言います。すべてを楽しもうとすると、すべてが自分のプラスにもなるモノです。コピー取りだって楽しい仕事です。上司から書類を受け取ったら、コピーをしながら資料を見れば、「こうやって企画を書けばいいんだ！」と学べるチャンスになりますからね。加えて、現場ではモチベーションを維持するのが大変なので、楽しい現場を作れるような心構えがほしいです。率先して楽しみましょう。

スクールに入る前にも、勉強できることはあるの？

平林先生：「ゲーム以外のことに趣味を持ちなさい」という話をする人が多いのですが、その前提に「もちろんゲームをやっていること、好きなこと」があると思います。だから、ゲームはバリバリやってください！（笑）

ゲームスクールに通う一番のメリットは？

平林先生：同じ志を持つ仲間たちが集まっていることです。「ゲームで遊びたい」という人は多いけれど、「ゲームを作りたい」という人はそこまで多くないですね。いい友達と固まれば、切磋琢磨できる。その関係は、業界に入っても続くモノです。ゲームは一人で作れないので、ぜひスクールで仲間を作ってほしいと思います。

ヒューマンアカデミー横浜校 ゲームカレッジ常勤講師 平林智之先生

Access

http://ha.athuman.com/game/

ヒューマンに興味のある人は、このQRコードを使って資料請求をしよう。この誌面だけでなく、ゲームカレッジのサイトやファミ通スクールnetでの申し込みも可能。特にヒューマンの場合は、全国の校舎で非常に数多くのイベントが行なわれている。これらのイベントはどれもゲームクリエーターを目指す人にとって有益なものばかりなので、早速申し込んで体験しよう。なお、学校見学や入学相談も随時受け付けているぞ。また、学校見学は先輩たちに注目しよう。在校生たちの目を見れば、ヒューマンがいかに元気あるスクールか知ることができるぞ。興味を持ったら早速アクセスしよう！

学生インタビュー「なぜこのスクールを選んだのですか？」

あこがれの岡本学園長率いるゲームリパブリックに内定！

ヒューマン横浜校を選んだ理由は、岡本学園長がきっかけです。格闘ゲームが好きで、『ストリートファイターII』に出会って人生が変わったので、それを作った岡本さんに教えてもらえるというのは大きな魅力でした。もちろん、高校在学時から他校との比較検討はしていましたし、見学もしました。かなり慎重に決めたと思います。

ヒューマンのメリットは、何といっても「自由にやらせてもらえる」という環境ですね。例えば、僕は「就職活動を普通にしていたらダメだ」と思ったことがあったので、見学と称して東京校のプレゼン大会に行って、飛び入りでプレゼンさせてもらったことがあります（笑）。

また、インターンシップにいってから内定が決まったのですが、インターンシップが決まったのは猛アピールをしたからです。岡本学園長の特別講義に乱入して公開面接をやっていただいて、その熱意を認めてもらいました。内定まで漕ぎ着けたのは、気持ちが強かったことだと思います。自然に「次は何をやったらいいですか」と仕事を探したのも気持ちが行動に出たのだと思いますし、ディレクターさんにもその点をほめていただきました。やる気があれば、自然に動けますよね。

スクール探しは「見学をしないと分からない」。これは絶対ですね。自分に合ったスタンスの学校を選んでほしいと思います。僕の場合は、この校舎の高校生向けのセミナーで岡本学園長に「ここに来たら？」と言っていただけたのがキッカケです。そうしたキッカケをどこでつかむか、ですね。だから、まず学校見学をしてほしいです。

学校からのアドバイス

初心者の方は、「まずゲーム業界の入口にどうやって入るのか？」という部分から疑問だと思います。だから、まずは「どんな仕事をしているのか、どんな人材が必要とされているのか」からお話しています。入学前には、ゲームスクールに入る"まで"しか想像していない人が多いのですが、当然入学して"から"が勝負です。

ゲームスクールを選ぶ際には、現場とのつながりを重視した方がよいと思います。加えて、自分がやりたいことをやらせてくれるチャンスあるスクール、そしてクリエーターとして「創造できる」スクールを選んでください。

Information

以下は、ヒューマンのイベント開催日リストだ。有名クリエーターのセミナーもあるので、詳細は最寄りの各校舎に問い合わせてほしい。

●札幌校
3月4日(土)13:00～　岡本吉起学園長：ゲーム企画プレゼンテーションセミナー
3月31日(金)13:00～　在校生と話そう！　ゲーム大研究会

●仙台校
3月11日(土)13:00～　有名プロデューサーによる特別授業!!　ゲーム製作の流れを教えてもらおう!!
3月12日(日)13:00～　マンガ・ゲーム・アニメの業界最新情報教えます!!
3月18日(土)13:00～　今からでも間に合う・今から動き出せるクリエイターの就職法!!

●東京校
3月11日(土)13:00～　岡本吉起学園長：特別講義
3月21日(火)13:00～　在校生と直接話そう!!　ゲーム業界への相談会!!

●名古屋校
3月5日(日)13:00～　岡本吉起学園長：ゲーム企画プレゼンテーションセミナー

●大阪校
3月18日(土)13:00～　ゲームCG体験～あのゲームのオープニングムービーを体験しよう
3月19日(日)13:00～　ゲームPG体験～PG初級編、エクセルでテトリスを創ろう
3月25日(土)13:00～　ゲーム企画体験～あのミリオンヒットの企画書から学ぼう
3月26日(日)13:00～　ゲーム制作体験～在校生と一緒に、ゲーム制作してみよう

全国共通新高校三年生応援キャンペーン！
～センパイと探そう！　未来の自分！～

将来の夢について、学生生活について、学校について。今、まさに業界の入口に立っているヒューマンの先輩たちも、1・2年前はみんなと同じ気持ちでした。そんな先輩たちと、ミニ体験入学を通じて一緒にみんなの進路の悩みを解決！　学校生活の裏話や最新の口コミ情報なども教わって、まずはここから、夢の一歩を踏み出そう!!
※日程については各校舎へお問合せください

緊急特別イベント「テイルズ オブ シリーズのレシピ」開催

テイルズオブシリーズの開発プロデューサー吉積　信(よしづみ　まこと)氏が、テイルズ開発にまつわる話をはじめ、ゲーム業界を目指すキミに熱いメッセージを届けてくれます。

3月25日(土)横浜校
3月26日(日)東京校
各日とも13:00～

「テイルズ オブ ジ アビス」PS2 RPG　©藤島康介　©2005 namco LTD

スクール基本知識

資料請求＆問い合せ先

●札幌校
〒060-0004
札幌市中央区北四条西5-1
アスティ45ビル12F
0120-52-3860

●仙台校
〒980-6114
仙台市青葉区中央1-3-1AER14F
0120-050-459

●東京校
〒169-0075
新宿区高田馬場4-4-2
0120-89-1588

●横浜校
〒221-0835
横浜市神奈川区鶴屋町3-33-8
アサヒビル1F
0120-491-458

●名古屋校
〒460-0008
名古屋市中区栄3-18-1
ナディアパークビジネスセンタービル9F
0120-491-758

●大阪校
〒542-0081
大阪市中央区南船場4-3-2
at human御堂筋ビル
0120-06-8601

●神戸校
〒650-0021
神戸市中央区三宮町1-9-1
三宮センタープラザ東館5F
0120-495-338

●福岡校
〒810-0001
福岡市中央区天神1-1-1アクロス福岡4F
0120-49-1055

●2007年4月広島校・那覇校開校準備中

●E-mail(共通)：
ha@athuman.com
●URL(共通)：
http://ha.athuman.com/game/
●URL(夜間講座)：
http://ha.athuman.com/night/

入学時のサポート制度

AO入試、入学前教育制度、併願制度、提携学生寮など

学科・コース名

●ゲームカレッジ2年
ゲームプログラム専攻
ゲームCG専攻
ゲームサウンド専攻
ゲーム企画専攻

●マンガカレッジ2年
マンガ専攻
マンガイラスト専攻

●アニメーションカレッジ2年
アニメーションクリエイター専攻
アニメーションエンジニア専攻
アニメーションビジネス専攻

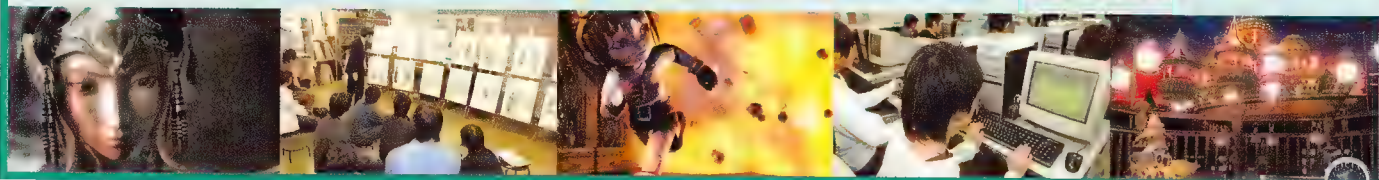
●コンピュータ・ビジネスカレッジ2年
総合ビジネス専攻
Webビジネス専攻
情報処理専攻

入学関連情報

●願書受付期間
AO入試／2006年6月1日～　一般入試／2006年9月1日～
※定員になり次第締切
●面接・試験の有無
AO入試／書類・面接　一般入試／面接・筆記
●初年度経費一例(入学金含む)
145万円(東京校／各校舎によって異なります)

就職実績(敬省略・五十音順)

アトラス／アルテピアッツァ／M2／カプコン／クライマックス／サイバーコネクトツー／システムソフト・アルファ／ジニアスソノリティ／シングg／スクウェア・エニックス／セガ／タイトー／チュンソフト／テクモ／トーセ／ドワンゴ／ナムコ／日本ファルコム／ハドソン／フロム・ソフトウェア／モノリスソフト／レベルファイブ／ロケットスタジオ　ほか多数

東京ゲームデザイナー学院

実践重視・真剣指導が示す抜群の就職実績！

東京ゲームデザイナー学院(以下、東京ゲーム)は常に"即戦力"としてゲーム業界で活躍できる人材の育成に力を注ぎ続けて"創立13年、ゲーム会社への就職が2000名以上"の実績を達成してきた。また、ゲームメーカーとの資本関係のない独立系の教育機関なので、すべての企業から偏りなく求人がくる。

授業量の差は実力の差へ

東京ゲームは実践重視のポリシーを強く持っており、朝10時から夕方4時までのフルタイム制となっている。夏季・冬季共に休みは一週間と少々ハードだが、本気で業界に入ってプロになろうと勉強をしている人には、こんなに充実した環境はない。夜8時まで教室を開放して質問を受けている自習環境があるため、新聞奨学生など働いているために時間に限りがある学生や、休んで遅れがちになってしまった学生のフォローもしっかりされている。加えて、パソコンは実習時一人一台使用できるため、自宅にパソコンが無い人も課題や自主制作ができるようになっている。"授業量の差"はそのまま"実力の差"へと繋がるのだ。

どんな初心者も無理がなく学べる

東京ゲームのコースは自分の目標とペースに合わせて1年制、2年制、3年制から選択できる。また、授業内容や指導をしっかり統一させるため、東京ゲームは常に専任の講師が指導にあたっている。実習中心の授業は基礎から徹底して学べるために、どんなに初心者でも安心。ゲームデザイナー養成講座を例にすると、パソコンに触れたこともない学生でも、1年で丸ごと一本のゲームを作れる。グラフィック関連のコースでも、授業の半分を基礎のデッサンにあてている。どんな業界でも、基礎がしっかり身について応用のきく人材が必要とされるので、これは当然だ。

就職実績はすべて公表

東京ゲームはホームページで今年度の就職実績をすべて公表している。近年、もう一度本当にやりたいことにチャレンジするために、大学生、社会人やフリーターの入学生が急増しているとのこと。どんな有名な大学に入ろうと希望の仕事につけるとは限らないのだ。それまでゲームとは違う分野に携わり、初心者として本校で学んで大手ゲーム会社に決まった例も急増している。本校は年間通して随時学校見学・一日無料体験入学ができる。将来のためにはぜひ、自分の目で納得いくまで見学してほしい。圧倒的なボリュームの授業に触れれば、実践教育のすごさを体感できるはずだ。

ぶっちゃけどうなの？ あんな事やこんな事

スクールスタッフに聞いてみたゾ！

スクールに通えば、絶対にクリエーターになれるの？

スクールスタッフ：本人のやりたいという気持ちと勉強する意欲があればなれます。最初はプログラマーやCGクリエーターとして業界に入って、ステップアップしてさらに全体に関わるような仕事につくことも可能と考えられます。

スクールの授業は新世代機にも対応しているの？

スクールスタッフ：学校としては、本当に必要な基礎をしっかりと身につけてもらい、応用の利く勉強をしていますから、新世代機が出たり、プログラミングの技術が進んでも十分に対応できるカリキュラムになっていると考えています。

ゲームスクールに通う一番のメリットは？

スクールスタッフ：これは同じ夢と目的を持つ仲間と出会えることだと思います。学生数も多いので、本当にたくさんの人々と知り合う機会があり、たくさんの友達を作ることができます。「お互い話も通じて、刺激し合える仲間と出会えてよかった」と、学生からもよく聞きます。また業界の仕組みを理解させたり、履歴書の書き方や面接の指導、作品アドバイス、企業の傾向調査……などのバックアップ、OBのパイプや数多くの求人など、学生の就職に対する不安を取り除けるのもスクールのメリットだと思っています。

Access

http://www.tokyogame.jp/

東京ゲームの資料請求を、このQRコードを使ってやってみよう！

カンタンにパンフレットを取り寄せることができるぞ。コースは自分の目標とペースに合わせて1年制、2年制、3年制の3編成から選択できるので、資料を読んで詳しくチェックしてみよう。また、東京ゲームのサイトやファミ通スクール.netでも情報収集が可能。学校見学の予約受付もしているので、まずは学校の雰囲気をつかむために、自分の目で確かめてみよう。

Information

姉妹校として大阪ゲームデザイナー学院、名古屋ゲームデザイナー学院がある。また、東京ゲームデザイナー学院には東京校のほかに横浜校、大宮校もあり、随時学校見学や一日体験入学を受け付けているので、電話予約の上、ぜひ直接本校の実力を確かめてほしい。

平日13：00～18：00　土日祝日13：00～16：00

※ご希望の方は、お電話でご予約の上お越しください。

卒業生インタビュー「なぜこのスクールを選んだのですか？」

学生作品のレベルが高かったからです！

自分はモノを作って夢を形にしていきたいと思っていたので、それを実現しやすいゲームクリエーターを目指しました。

ゲームスクールに進学しようと決めたときには、いくつも資料を見たりして検討しました。東京ゲームに進学しようと考えた決め手は、まず学生の作品のレベルの高さです。加えて、学ぶための環境がよいこともあげられますね。実際はどのスクールに通っても本人次第だと思っていたのですが、東京ゲームのスタイルが自分に合っているとも感じました。

もちろん、厳しい環境で学んでいるわけですから、苦労もたくさんありました。まず、もともと3DCGをほとんどやったことがなく、本当に初心者だったこと。そして、新聞奨学生だったので仕事との両立という体力的、時間的な部分では本当に大変でしたね。一人だけでやっているとつらく感じることもありました。しかし、東京ゲームで先生や友達に恵まれたこともあって、がんばってこれたのだと思いますね。自分は2年生を終えた後に、研究生として学校に残りました。やはり、少しでも実力を上乗せして、希望する企業に就職したかったからです。

これからゲームクリエーターを目指して学ぼうとする人たちにアドバイスできるとしたら、「あらかじめデッサンなどはやっておいた方がいい」と伝えたいですね。また、スクールに入ったら作品制作に気を配ると成功しやすいと思います。「自分の入りたい会社のカラーに合わせて、個性を見せていける作品を作る」とうまくいくのではないか、と思っています。そのためにも持ち込む作品は表紙からしっかり作り、しっかり手にとってもらえるものが必要です。そういう作品を制作するために、自分の作品を他人に見せるという意識を持つことが成功の秘訣になると思いますね。"自分が思っている事を形にする"ことがこの仕事の醍醐味だと思いますが、その夢を捨てないで追っていくことが大切だし、そうすればクリエーターになれると思います。自分自身は、現在非常に楽しく仕事をさせていただいています。みなさんも夢をかなえてください。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座
貝野宏之さん

学生インタビュー「なぜこのスクールを選んだのですか？」

自分で考えて工夫するクセを！

プログラムは独学で勉強するのには限界がありますし、まっさらの状態で入っても安心して身を預けられることが、このスクールのメリットだと思います。段階を踏んで授業が進むので、いつのまにかプログラムが組めるようになっていますよ。僕は半年でアクションゲームが作れました。授業で分からないところも、まず自分で考えて、友達とあれこれやってみて、最後に講師の先生に聞くようにしています。すぐに聞いても理解したことにはならないですし、「自分で考えて工夫するクセ」をつけることがプログラマーには必要かと思っています。

せっかくスクールに入るのですから、休まないことは大切だと思います。授業も仕事と同じだと考えたら、気軽に遅刻や休んだりできません。こう考えると、身が引き締まりますね。

ビジョンを持って勉強する！

いろいろなスクールを見学して回ったり、パンフレットを取り寄せしたりしたのですが、学ぶ時間の多さと基礎が重視されている点が自分に合っていると感じました。基礎をしっかりやるとそこから初めてオリジナリティが生まれると思います。

スクールに入るまでに、「どういった会社に入りたい、その会社に入って何をしたい」というビジョンを持って勉強するとそれにあわせて頑張れますし、取り入れ方も分かってくると思います。私は絵に関してはは入学するまではほぼ学んでおらず、半年くらい高校の美術部で勉強したくらいでした。しかし、ここで学んだことで、内定をいただきました。周囲も就職が決まって、働き出している人がほとんどですね。学生のうちから現場に呼ばれるくらい実力がつくスクールですね。

ゲームキャラクターデザイナー養成講座2
原田未紡さん

スクール基本知識

資料請求&問い合せ先

●東京校・横浜校・大宮校
〒151-0053
渋谷区代々木3-57-6
TEL:03-3370-2720

●大阪校
〒530-0041
大阪市北区天神橋1-12-6
TEL:06-6882-4980

●名古屋校
〒453-0801
名古屋市中村区太閤4-9-26
TEL:052-452-5901

●E-mail(共通):info@tgbm.jp
●mobile(共通):web@tgbm.jp
(ここに空メールを送ってください)
●FAX(共通):03-3379-2394
●URL(共通):http://www.tokyogame.jp/

学科・コース名

- ●ゲームデザイナー養成講座
- ●ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ●CGクリエイター養成講座
- ●3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座
- ●企画・シナリオライター養成講座
- ●サウンドクリエイター養成講座

入学時のサポート制度

新聞奨学生制度、国の教育ローン

入学関連情報

随時受付中
面接・試験の有無　試験なし
初年度経費一例　約100万

就職実績(敬省略・五十音順)

アトラス／NHNJapan／F&C／カプコン／コーエー／コナミ／元気／元気モバイル／サクセス／スクウェア・エニックス／セガ/サミー／ソニー・コンピューターエンタテインメント／テクモ／トライエース／ドワンゴ／ドリームファクトリー／ナムコ／ナムコテイルズスタジオ／ハドソン／HAL研究所／フロムソフトウェア／マイクロソフト／ユークス／レベルファイブ　ほか多数

学生インタビュー「なぜこのスクールを選んだのですか？」

祝 セガに内定！

山本健悟さん

プロ仕様のゲームキューブやプレステの開発マシンがズラっと並んでるのを見て、迷わず入学を決めました。駅前というロケーションも、面白い形のビルやオブジェが溢れていて、イメージトレーニングには最適ですよね。

HALではゲーム業界で働いている現役の人も、講師として教えてくれます。仕事での体験談や、業界のウラ話なども聞けますよ。

祝 ゲームリパブリックに内定！

HAL名古屋 ゲーム制作学科4年 安藤達也さん

自分の可能性に一番近づく方法が、この学園だったんです。他校も話を聞きましたが、HALの先生たちのテンションの高さにモチベーションが高まり、入学を決めました。

パソコン初心者でも、やる気があればOK。とにかく学校に来て説明を聞いてみた方がいいですよ。熱い先生たちや充実したカッコいい設備に、驚くかもしれないですね。

祝 ナムコ・テイルズスタジオに内定！

HALでは3Dの機材や学習環境の良さはもちろんですが、体験入学で出会った先輩の、底抜けに明るい雰囲気に魅せられたのが本音ですね。

HALは4年間でじっくり学べるし、コミュニケーション重視だから、さまざまな情報やアドバイスも得られて、具体的な夢ややりたいことが必ず見つけられますよ。

ゲームプランナーの仕事

プランナーはゲーム全体、またはシナリオやイベント関連など特定部分の企画・演出を担当する職種です。仕事内容は、新しいゲームのアイデアを企画書にまとめることから始まり、上司やプロデューサーへのプレゼンテーション、開発チーム内での綿密な打ち合わせによる調整・演出も大切な仕事。企業によっては、プロジェクトの進行管理などを担当することもあります。

この仕事は、アイデアの引き出しや企画書作成の能力に加えて、コミュニケーション能力やリーダーシップも不可欠。さらに開発スタッフとの意思疎通には、プログラムやグラフィック、映像、音楽などの知識も役立ちます。開発スタッフと協力しながら、自分のプランを一つの作品として完成させた時の喜びは格別です。

HALなら、プランナーに求められる幅広い能力を学ぶことが可能です！

ゲームプログラマーの仕事

プログラマーの仕事は、ゲームの企画をもとに、さまざまなプラットフォーム向けのプログラムを組み、CGやサウンドなどの素材もまとめ上げてゲーム作品を完成させること。グラフィックやサウンドなどのスタッフ向けに、開発用の支援ツールを作成するのも重要な仕事の一つです。

また、ゲームプログラムの基本はC言語ですが、開発効率をよくするためにオブジェクト指向言語（C++など）や、各マシン向けのアセンブリ言語などの理解も求められます。さらに、人材が不足している3Dプログラマーを目指すなら、行列演算や幾何法則など数学・物理の知識と応用力、またオンラインゲーム向けにはネットワークの知識も必要となります。

HALのゲーム制作学科なら、3Dプログラムをはじめ最新ゲームに必要なさまざまな知識と実践力を、初心者からでも身につけることができます！

グラフィックデザイナーの仕事

ゲーム業界のグラフィックデザイナーは、キャラクターやアイテム、背景や効果などを描くのが仕事です。アイデアのラフスケッチに始まり、ディテールやテクスチャ、配色などを決め、さらに2Dや3DのCGモデルとして作成します。大きなプロジェクトでは、こうしたデザインの各段階や、描く対象ごとに役割を分担しているケースも多いようです。

デザイナーの基本として、デッサン力や色彩の知識は不可欠。さらに、主流となっている3Dゲーム向けにはLightWaveやMayaなど3DCGソフトの技術も必要です。また、プログラマーと連携したり、独自のプラグイン開発などプログラム能力を持つCGデザイナーも増えています。

HALのCG映像学科・CGデザイン学科なら、デザインの基礎から3DCGソフトMayaによるCG制作、プラグイン開発まで、広く深く学ぶことができるのが魅力です！

スクール基本知識

資料請求＆問い合せ先

●HAL大阪
〒530-0001
大阪府大阪市北区梅田3-3-1
TEL.06-6347-0001（代）
FAX.06-6345-3456

●HAL名古屋
〒450-0003
名古屋市中村区名駅南1-28-14
TEL.052-551-1001（代）
FAX.052-582-0300

●URL（共通）：http://hal.jp
（携帯電話にも対応）

入学関連情報

●願書受付期間　※定員になり次第締切
一般入学・推薦入学／10月1日〜
●面接・試験の有無
一般入学／書類選考、面接、作文
推薦入学／書類選考
●初年度経費一例（入学金含む）
昼間／118.6〜151.8万円
夜間／24.7〜51.35万円

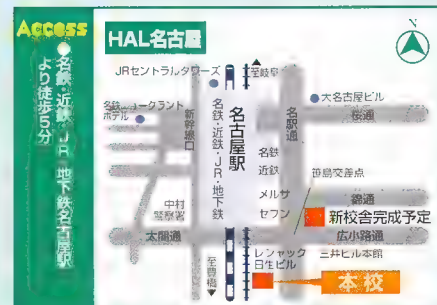
学科・コース名（抜粋）

●ゲーム制作学科（4年制／昼間）
●ゲーム開発学科（4年制／昼間）
●CG映像学科（4年制／昼間）
●CGデザイン学科（4年制／昼間）
●ミュージック学科（4年制／昼間）
●ゲーム学科（2年制／昼間）
●CG学科（2年制／昼間）
●ミュージック学科（2年制／昼間）
●ゲーム学科（2.5年制／夜間）
●CG学科（2.5年制／夜間）　ほか

サポート制度

HAL企業奨学金制度、日本学生支援機構奨学制度、指定学生寮ほか

就職実績（敬省略・五十音順）

アニメーションスタッフルーム／IMAGICA／IMAGICAディオ／インテリジェントシステムズ／オー・エル・エム　デジタル／カプコン／ゲームリパブリック／コナミ・コンピュータエンタテインメント／スクウェア・エニックス／セガ／ソニー・コンピュータエンタテインメント／タイトー／トーセ／ナツメ／ナムコ／任天堂／ハドソン／ポリゴンマジック／マッドハウス　ほか多数（98年以降の実績より）

コナミスクール

プロになって、夢を現実にできるように

コナミスクールはコナミが出資し、運営まで行なっている企業直結スクール。クリエイティブ業界全般が"即戦力"を求めている中で、全くの未経験から"即戦力"になれる人材育成を行なっている。プロの現場で求められているのは、"技術"だけでなく、プロとしての考え方やコミュニケーション能力、そしてオリジナリティ溢れる発想を持つことだ。また、ゲームクリエーターを目指す人にとって、プロになることは通過点に過ぎず、「世界中の人を感動させるこのできるコンテンツを創りたい！」など、それぞれ"夢"があるはず。その夢を現実のものにするためには、技術だけでなくプラスアルファの力を身につける必要があるのだ。コナミスクールでは具体的に"講座"、"コンテスト"、"コナミコース"の三つでそれを得られる。

技術は"講座"で身につける

コナミスクールはプログラムコースやデザインコースなどの一定のレールの上で、技術を学ぶのではなく、各系統の講座"プログラム系"、"デザイン系"、"サウンド系"、"企画系"があり、全部で130以上の講座を展開している。カフェテリア方式という独自の受講方式で、自分の目指す方向性に合わせ、自分だけのカリキュラムを組む。例えば、デザイナーを目指す場合、デザイン系の講座を中心に受講して、プラスアルファで企画系の講座を受講していくなど、自分の強みを活かしたデザイナーを目指し、弱点も徹底的に補強していけるため、効率よく技術を身につけることができるのだ。

プロの創り方を"コンテスト"で身につける

年間100回以上開催されるコンテストは"創る"、"見せる"、"評価をもらう"という力試しの絶好の場所。評価に関しては"プロとして"、"商品として"その作品がどうかという部分を見るので、自分の強みやプロとして足りない部分が明確になる。講座で学んで、コンテストで力を試し、評価をもらう。この繰り返しで「プロとしての作品創り」を自然と身につけていく。ただ作品を制作するのではなく、同時にプロ意識を育てることができるのだ。

実戦力は"コナミコース"で身につける

実際のゲーム制作はチーム単位で行なわれる。コナミコースは、コナミ現役クリエイターが室長を務めるゼミで構成され、ゼミ単位で企画からスケジューリング、制作までを行なっていく。まさに現場さながらの環境でゲーム制作を行ない、ここで室長に認められると随時コナミでのインターンシップ実習へと移っていくのだ。

このようにコナミスクールをフル活用することで、技術だけでなく、さまざまなことが身についていき、それがプロになってから大きく活きてくる。就職してからが本当の勝負。夢を掴み取るための力を、コナミスクールで身につけよう！

まずは自分の目で確かめるため、学校見学からスタートだ！

ぶっちゃけどうなの？あんな事やこんな事

スタッフの古澤慎之介氏に聞いてみたぞ！

スクールに入る前にも、勉強できることはあるの？

古澤氏：技術的なことで、入学する前から焦る必要はありませんが、それ以外の部分では、いろいろ「遊ぶこと」が重要です。

ゲームに関係の無い事でもいろいろな経験をしておく事やアイデアノートをつけてみるなど、できる事はたくさんあります。いいものをアウトプットする為には、たくさんのことをインプットしておく必要があります。好きなことばかりするのではなく、いろいろなことに挑戦してください！　それが必ず役に立ちますよ！　詳しく聞きたい人は、一度コナミスクールに相談に来てください。

クリエーターにとって、大事なことは？

古澤氏：クリエーターにとって大事というよりも、どの職種でも、常にいろいろな事を考える事が大切です。あらゆることに対して好奇心を持ち、一つのものに対していろいろな角度から見て、「なぜだろう」「どうしたら面白いだろう、良くなるだろう」と検証してみてください。普段見えないものが見えたり、思わぬ突破口が見つかったりしますよ。そういったものの見方などが一番重要な要素になってくると思いますよ！　「考える癖」をつけてほしいと思います。あとは、自分が納得できるまでやる"こだわり"や"粘り強さ"を持ってほしいですね。また、プロのクリエーターとの接点をうまく活用して、プロ意識とは何かということを吸収してほしい。焦らず、粘り強く頑張ってください！

スクールスタッフ
古澤慎之介さん

Access

www.konamischool.jp

コナミスクールへのアクセスは、このQRコードを使うことで簡単にできるぞ。いつからでも受講できるので、思い立ったらすぐにチェックしてみよう。コナミスクールのサイトでも情報収集が可能だ。また、コナミスクールはいつでも見学できるので、まずは雰囲気を知るところから始めてはどうだろうか。進路専任のキャリアナビゲーターによる入学相談も行なっているので自分の適性が分かるし、受講プランも個人個人に合わせた最適なものを提案してくれるぞ。

見学に関しては"オープンキャンパス"、"個別相談会"、"受講相談会"、"作品評価"など、いくつかの種類がある。これらに参加すれば受講生の雰囲気を知り、実際の授業の様子も見ることができる。さらに、コナミコースの見学も可能なので、プロへの道を実感することができる。

学生インタビュー「なぜこのスクールを選んだのですか？」

自分の気持ちに応えてくれると直感しました。

いろいろ悩んだのですが、企業が運営しているスクールというところが決めてでコナミスクールに決めました。コナミの人材に対する本気度というか、ここなら間違いないと思いました。六本木という街からも、何か吸収できるのではと思ったのもありますね。

スクールに通って技術がついたのは当然なのですが、プロの考え方が身についてきたことは大きな収穫です。家で企画を考えるときにも、プロモーションやコストのことまでいろいろ考えてみたり、ユーザーがどのように思うか、という視点で客観的に考えてみたりしています。やはりプロのクリエーターとの接点が多いので自然にそういう思考になりましたね。

自分にしかできない斬新な発想ができるクリエーターを目指していきたいと思っています。

人に喜んでもらえるものを創るということは、とてもやりがいのあることなので、まずはプロになって、それからも自分を磨き、勉強し続けていけるように頑張ります！

コナミというフィールドに魅力を感じました。

コナミというフィールドに魅力を感じたからです。世界的に売れたタイトルやさまざまなエンタテインメントコンテンツを持っていて、そこで夢を現実にしたいと思ったからです。また、講座やコンテストなどの独特のシステムにもやる気に応えてくれるスクールだと感じたので決めました。

実際に受講してみて、コナミのクリエーターさんとの接点が多かったり、コナミ各カンパニーの技術セミナーが毎月開催されたりと、技術だけでなく、いろいろなものが吸収できたと思います。

また、企業が運営しているスクールだけに、受講生の本気度も高い気がします。そんな仲間と切磋琢磨して一緒に頑張れることもうれしいですね。つらいときも楽しいときも仲間がいて、頑張る原動力になります。

現在はコナミコースにいるのですが、チームワークやコミュニケーションの大切さが改めて分かります。

企業が運営しているだけあって現場で活きる力が身についていると感じます。

スクールからのアドバイス

コナミスクールでは、"講座"、"コンテスト"、"コナミコース"の三つだけではなく、さらにそれを補強するセミナーが数多く行なわれます。月に1回以上のペースで開催されるこの技術セミナーでは、コナミ各カンパニーよりプロデューサークラスのクリエーターを招いて、実際のタイトルなどを例に、企画や技術、求める人材などについて講演を聞くことができます。コナミ直結だけに、日々プロのクリエーターとの接点があり、接点の数だけ、プロの考え方を吸収することができるので、絶対に"プロになってから"差が出てくると思いますよ！

▲クリエイターと商品企画を一緒に行なうことでプロの考え方が身につく。

セミナー事例

コナミクリエーターが多数来校し講演を行なう「コナミスクール技術セミナー」は月１回以上のペースで開催！

- ゲームソフトカンパニー技術セミナー
- アミューズメントカンパニー技術セミナー
- オンラインカンパニー技術セミナー
- マルチメディアカンパニー技術セミナー
- トイ＆ホビー技術セミナー
- KPE技術セミナー

など

Information

4月スタート受講生受付中！
各講座定員になり次第締め切りとなります。4月からの受講をご希望の方はお早めに！

キャリアナビゲーターによる個別相談会
専門のキャリアナビゲーターにいろいろ相談する事ができます。受講プランも一緒に考えます！

オープンキャンパス
コナミスクールの日常を見る事ができるオープンキャンパス随時開催中！ホームページまたはお電話でお申込みください！

説明会・体験講座(無料)
説明会や業界セミナー・体験講座など、土日に開催中！　詳しくはコナミスクールホームページをご覧ください！

www.konamischool.jp

スクール基本知識

資料請求＆問い合せ先

〒106-6160
東京都港区六本木6-10-1
六本木ヒルズ森タワー11F
0120-816-573
www.konamischool.jp

学科・コース名(一例)

- ゲームプログラミング講座
- サウンドプログラミング講座
- ネットワークゲームプログラミング講座
- ネットワークゲームシステム開発講座
- ゲーム数学講座
- ゲーム物理講座
- Photoshop講座
- SOFTIMAGE｜XSI講座
- Maya講座
- デッサン講座
- キャラクターデザイン講座
- 映像制作講座
- ゲームグラフィックス講座
- 音楽理論基礎講座
- キーボードハーモニー講座
- 作編曲法講座
- 楽器シミュレーション講座
- サウンドディレクター養成講座
- ミキシング講座
- ゲーム効果音制作講座
- ゲーム企画講座
- ゲームシナリオ講座
- 情報リテラシー講座
- プロジェクトマネジメント講座
- 知的所有権講座

その他多数

入学関連情報

- 願書受付期間
  随時受付中
- 面接・試験の有無
  なし
- 初年度経費一例(入学金含む)
  受講講座数によって異なります

サポート制度

キャリアナビゲーターの受講プランニング

アミューズメントメディア総合学院

"創る""見せる""売り込む"の三本柱でプロになる！

"現場主義"を貫く実践的教育で高い就職実績を誇るアミューズメントメディア総合学院（以下、AM学院）。昨年度に続き、今年度卒業生も就職率100%を達成できたのは、三本柱の"創る"、"見せる"、"売り込む"を徹底し、"創作してこそクリエーター"という合い言葉で、常に学生たちがクリエーターとしての意識を持ち続けた結果といえるだろう。

先輩は全員手本の成功例！

AM学院には10年を超える歴史があるため、卒業生の中にもディレクターやプロデューサークラスのクリエーターが増えている。ゲーム業界の看板タイトルの制作に携わっているだけでなく、卒業生たち自身が人としても看板になりつつあるのだ。卒業後に学校を訪れるクリエーターも非常に多く、かつて自分が歩んだ道を進みつつある在校生に、現場ならでは、卒業生ならではのアドバイスを送っている。学生もそうした"確かな成功例"を目の当たりにすることで、気力を倍増させ、さらに努力を積み重ねることができる。

クリエーターなら創作を！

"現場主義"を最もよく表しているのが、早期の共同制作。このカリキュラムによって、まず現場のクリエーターと同じ体験をさせるのだ。体験させ実感させることで、クリエーターとしての視点が身につき、自分に足りないものや学ぶべきことをはっきり認識できる。やるべきことが明白であれば、効率も上がるし意欲も沸くのだ。さらにプロの評価を得ることで、その実力はどんどん磨かれていく。

実績に勝る証明はない！

就職に関しては冒頭で述べた通りに、今年度も100%を達成。毎年夏休み終了時点には7割強の学生が内定しており、他のスクールや一般的な大学、専門学校などと比べても圧倒的に就職決定時期が早い。これは、ゲーム制作に特化したカリキュラムとその成果が業界で認められ、卒業生が現場で実績を残しているからである。さらに、プロと接する機会の多さがコミュニケーション能力や礼儀作法の修得、そして売り込みのチャンスにもなっている。なお、もともと優秀な学生が就職できるのは当然で、それはどのスクールでも同じ。しかし、AM学院では"普通のゲーム好き"である学生が、"ゲーム制作好き"に目覚めてプロになっていく。この違いはやはり、早期の共同制作を含む"創る"、"見せる"、"売り込む"に集約されているといえるだろう。AM学院は、"クリエーターになる"という夢をかなえるには絶好の環境なのだ。

▼大阪校

▲東京校

ぶっちゃけどうなの？あんな事やこんな事 小宮英武先生に聞いてみたゾ！

どうすればクリエーターになれるの？

小宮先生：クリエーターは"なる"ものではなくて、クリエイティブをした瞬間に"なっている"ものですね。"プロのクリエーター"に限るなら、お金をもらうだけの技術力を持っていることが条件です。AM学院の場合は、共同制作が終わった瞬間にゲームクリエーターになってしまっているわけです（笑）。そして、次の段階として、ちゃんとお金をもらって制作をするプロのクリエーターになっていくわけですね。

クリエーターってモテるの？ 儲かるの？

小宮先生：日本が誇る輸出産業なので、会社にもよりますが収入は平均よりは多いと思いますね。特に、売れればボーナスがドカンと出ますから。モテるかどうかは、個人個人がそこに価値を置くかどうか。ただ、その素養はあるハズです。だって、ゲームクリエーターは楽しいこといっぱい知っていないとなれない職業ですからね。話題の引き出しが多くて、女の子と話をしていても飽きさせないと思います。でも「女の子と話すより、女の子の絵を描いてる方が好きだ！」という人もいますから（笑）、やはりモテることが大事と思えるかどうかが大きな要素になるでしょうね。

ゲームクリエーターは一生できる仕事？

小宮先生：やる気次第ですね。"プログラマー40歳限界説"などの言葉はありますが、年齢ではなく「現場に関わりたい！」という意志が続くかどうかだけだと思います。

ゲームクリエイター学科
企画コースマーケティング担当
小宮英武先生

Access

http://www.amgakuin.co.jp/

※ローソンのLoppiからでも申し込めます。

AM学院の資料請求は、このQRコードを使うことで簡単にできる。2006年度入学もまだ間に合うし、2007年度に向けてゆっくり検討する人も早めに資料を読んでおこう。AM学院のサイトやファミ通スクールnetでも情報収集が可能なのでチェックしてみよう。また、AM学院は平日いつでも見学可能なので、実際の授業をぜひ体験してみよう。入学相談も基本的には授業やクラスを受け持つ教務が行なっているので、聞きたいことにはすべてハッキリ答えてくれる。加えて、「見られて困るものがないスクール」というだけあって、生き生きとゲーム制作を行なっている学生たちの姿も見られるし、彼らが気軽に質問に答えてくれる。学校生活や授業内容について、学生視点でのアドバイスをもらえるぞ。それがきっかけで、入学まえから友人になれてしまうケースもある。

学生インタビュー「なぜこのスクールを選んだのですか？」

早期に共同制作をするのでオススメ！

AM学院は就職実績と、ゲームを集中して学べる環境で選びました。若さを持っているうちに、プラスアルファの武器になる技術が欲しかったのです。スクールを探す場合、見学は必須でしょう。

AM学院は早期に共同制作をするのでオススメです。作ってみないと分からないことは、本当に多いですよ。私自身は、共同制作でコミュニケーション能力とクリエーター視点を得られました。見た目の派手さだけでなく、インターフェースなどユーザーさんに優しいデザイン部分を見つけられるようになったことが収穫です。

最終的にはゲームで世界征服をしたいですね（笑）。国境をこえて世界中の人がプレイしてくれるゲームを作りたいです！

中島さんの作品

現場と同じ体験をできるのがAM学院の魅力

複数のスクールを見学して他校より明るく柔らかい印象だったのと、体験入学の内容がよかったのでAM学院に決めました。スクール探しは、実際に足を運んで体験しないと分からないことが多いと思いますね。

AM学院ではゲーム制作の楽しさはもちろん、コミュニケーションの大事さを身に染みて感じました。ここには早期の共同制作があり、現場と同じ体験をできるところが魅力です。加えて、制作したゲームが学院祭でプロの方に評価されたことがうれしかったですね。また、基礎をしっかり学べたと思います。

当面の目標はまず就職をして、そこで下積みをしっかりすることです。最終的にはゲームキャラクターをデザインしたいですね。

橋本さんの作品

学校からのアドバイス

「ゲームクリエーターになりたい」という夢を持っていても、その糸口がつかめなくて悩んでいる人もいるでしょう。そうしたときは、まずスクールに相談してみてください。入学の検討は、それからでも遅くないと思います。

AM学院の場合、ここを卒業してプロになった人がたくさんいますし、そうした卒業生が頻繁に学校に遊びにきます。さらに、1年生は先輩である2年生の就職がどんどん決まっていく様子を見ているわけです。つまり、目の前に成功している人がいるから、今やっている勉強が正しいと思えるし、成功を信じることができます。成功例が見えないと、やる気は出ないですよね。そうした財産になるような先輩がたくさんいて、成功例がたくさんあります。

また、スクールには二種類あります。基準を入学者のレベルに合わせるスクールと、基準を業界に置いているスクールです。AM学院は後者ですね。高校生の常識だと、「なんで夏休みが無いの？」となりますが、社会人には夏休みなんてほとんど無くて、それが当たり前なんです。ハーバードのロースクールとまでは言わないけれど、卒業すれば必ず就職できるスクールでありたいですし、現実に今年度もそれを達成しています。

（前出・小宮先生）

▲共同制作など実践中心で実力アップ！

Information

まだ間に合う！　体験入学説明会！

AM学院の体験入学説明会では、ゲームプログラムコース、ゲームグラフィックコース、ゲーム企画コースの体験授業を受けることができる。実際の授業と同じスタイルで、初心者から経験者まで個別に指導してくれる！

体験入学説明会日程
2月25日(土)、3月4日(土)

学校見学で普段の授業をチェック！

学校見学では、普段の授業の姿を見ることができる。先生だけでなく、先輩から直接話を聞いたり授業を見学することもできるので、入学後のイメージもバッチリつかめるぞ！

学校見学／毎週月曜～金曜
(祝祭日と夏季・冬期休暇時期を除く)
9:30～17:00

スクール基本知識

資料請求&問い合せ先

●東京校
〒150-0011
東京都渋谷区東2-29-8
0120-41-4600
E-mail:info@amgakuin.co.jp

●大阪校
〒532-0011
大阪市淀川区西中島3-12-19
0120-41-4648
E-mail:osk-info@amgakuin.co.jp

初年度経費一例

138万円
(ゲームクリエイター学科、教材費別途)
※学科、コースによって異なります。

学科・コース名　※東京校のみ開講

- ●ゲームクリエイター学科
  - ゲームプログラムコース(2年制／全日)
  - ゲームグラフィックコース(2年制／全日)
  - ゲーム企画コース(※2年制／全日)
- ●アニメーション学科(2年制／全日)
- ●キャラクターデザイン学科(※2年制／全日)
- ●コミック学科(2年制／全日)
- ●ノベルス学科(2年制／全日)
- ●声優タレント学科(2年制／全日)

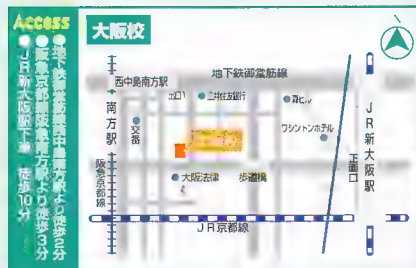
願書受付期間※定員になり次第締切

受付中

就職実績(敬省略・五十音順)

インターチャネル／インテリジェントシステムズ／カプコン／ガイナックス／元気／ゲームフリーク／クラップハンズ／ゲームリパブリック／コナミ／ジーモード／ジニアス・ソノリティ／スクウェア・エニックス／セガ／ソニー・コンピュータエンタテインメント／タイトー／テクモ／トライエース／ドワンゴ／ナムコ／ハドソン／プロダクション・アイジー／フロム・ソフトウェア／マトリックス／ユークス／レッド・エンタテインメント／レベルファイブ　ほか多数

Access
●JR山手線・埼京線、地下鉄日比谷線、恵比寿駅より徒歩5分
●東急東横線代官山駅より徒歩7分

東京校
至渋谷
東急東横線
代官山
那須飯店
ミュージックプラザ
Too
京王自動車
JR山手線
教会
本屋
ampm
クリーニング店
青山ケンネル
モスバーガー
酒屋
三井住友銀行
恵比寿
西口
ベッカーズ
至品川

バンタンビジュアル研究所ゲーム&アニメ学部

100%現役クリエーター講師がデビューに導く!

バンタンビジュアル研究所・ゲーム&アニメ学部(以下、バンタン)は、初心者でも安心して学べるスクールだ。高い就職率を誇り、数多くの卒業生が有名メーカーでクリエーターデビューしている。就職後の活躍も目を見張るものが多い。

初心者も安心!

バンタンの場合、正式な授業開始前から基礎の基礎を学ぶことができる。仮にパソコン未経験であっても、PCの電源の入れ方から学べるという「スタートアップシステム」で入学前の不安を取り除くことができるのだ。授業も"100%現役クリエーター"の講師なので、分かりやすく、かつ最新の技術を学ぶことができる。現役、しかも第一線で活躍し続けている本当のプロによる授業だから、技術の流れが早いゲーム業界でもしっかりと現場で必要な技術を得ることができるのだ。また、有名なクリエーターゲストが来校して直接指導してくれる"スペシャルガイダンス"もある。

万全のサポートで就職率87.6%!

実践的な授業と万全な就職サポートによって、バンタンの就職率はなんと87.6%という数字になっている。就職サポートには業界と学生を結びつける専任のリクルートコーディネーター、社会に出てからも役立つビジネスマナー実習、企業で実際に働いて学ぶインターンシップ制度など、枚挙に暇がない。充実度は非常に高いのだ。

また、学内就職オーディションや授業を受け持つ現役クリエーター講師に直接アピールできるなど、学内での就職チャンスにも恵まれている。加えて、学生の企画や作品を商品化するための"学生作品商品化制度"によって、在学中に業界デビューできる可能性もある。バンタンでは、スキルを磨くことが即就職に直結しているのだ!

ぶっちゃけ、バンタンってどうよ?

MIDIはらふじ先生に聞いてみたゾ!

ライター専攻講師
MIDIはらふじ先生

スクールに通えば、絶対にクリエイターになれるの?

はらふじ先生:ライターの話に限ると、ガッチリと教えてくれる人がいれば、あとは本人のヤル気次第です。ライターって難しそうに見えるかもしれませんが、日本人ならほとんどの人が日本語の読み書きが可能ですよね? つまり、だれでもライターになれる才能があるのです。

スクールに入る前にも、勉強できることはあるの?

はらふじ先生:ライターは"なんでも屋"でありサービス業です。だから、人を楽しませるための勉強をしてほしいですね。文章を書く勉強は入学してからでよいので、まずは見聞を広めてください。本を読む、映画や落語、バラエティ番組を見る、恋をする……恋した数ほど、人間は強くなりますよ(笑)。また、中身はオタクでも、外見には気を遣ってほしいと強く願っています。見た目を気にしない人で、サービス精神旺盛な人に会ったことはないです。

ゲームスクールに通う一番のメリットは?

はらふじ先生:まず、実践的なカリキュラムで基礎を学べることです。しっかりと働く準備ができますね。いきなり業界に飛び込むと、苦労や失敗が多くなると思います。電話の応対や名刺の渡し方、入稿のやりかたなど、社会人・業界人として何も教えてもらえないうちに、細かい仕事に追われてしまうことも多いのが現状です。

でも、スクールで基礎と仕事の手順、業界のしきたりやタブーなどを勉強しておけば、即戦力として使ってもらえますよ。お金もかかるし、時間的には回り道にはなりますが、業界に入ってからのスタートダッシュが違います。バンタンでは人間性と"ゲームライター"としての技術を磨けます。オンリーワンのスクールなので、ゲームライターを目指すなら迷わずバンタンに来てほしいですね。

スクール基本知識

資料請求&問い合せ先

〒150-0022
東京都渋谷区恵比寿南3-1-8
(入学事務局)
0120-51-0505
URL:http://ga.vvi.tv
(携帯ok)

入学関連情報

●2006年4月生最終欠員募集受付中
専攻により募集枠は異なります。随時、募集枠が変動しますので詳細は上記フリーダイヤルまでお気軽にお問合わせ下さい。
※定員になり次第、募集を終了します。

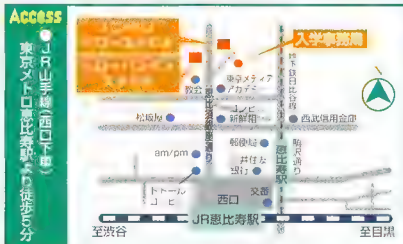
入学時のサポート制度

就職に強いカリキュラム+αのサポートシステム
①ビジネスマナー②就職コーディネーター③個別就職サポート

学科・コース名

●ゲームグラフィッカー専攻 ●プログラマー専攻
●ゲームプランナー専攻 ●ライター専攻
●アニメーター専攻

就職実績(敬省略・五十音順)

スクウェア・エニックス/コナミ/カプコン/ナムコ/テクモ/ハドソン/セガ/アトラス/コーエー/バンプレソフト/フロム・ソフトウェア/ソニーコンピュータエンタテインメント/エンターブレイン/レベルファイブ ほか多数

Information

バンタンでは、学校説明会のほかにも、大学生・フリーター・社会人のための適職・進路相談会、クリエイティブ業界特別セミナーなど、1日体験セミナー、EQ適職診断など、業界や進路のことがよくわかるイベントを毎日開催中!新高校3年生のためのオープンスクールもいよいよスタート!

3月のイベント

- 毎日開催:2006年4月生欠員募集説明会 ※定員になり次第終了します
- 毎日開催:学校説明会・オープンスクール
- 3月4日(土):アニメ特別セミナー
- 3月5日(日):ゲームグラフィック特別セミナー
- 3月6日(月)~3月10日(金):
  大学生・フリーター・社会人のための個別適職・進路相談会
- 3月11日(土):ゲームプログラマー特別セミナー
- 3月12日(日):ゲームライター特別セミナー
- 3月19日(日):ゲームプランナー特別セミナー
- 3月25日(土)~3月26日(日):
  新高校3年生のためのオープンスクールスタート!

日本工学院専門学校・日本工学院八王子専門学校

ゲームクリエーターとしての総合力を身につける！

創立から半世紀以上の歴史を持つ、伝統ある日本工学院専門学校・日本工学院八王子専門学校（以下、日本工学院）。学科は両校舎あわせて60以上と他のスクールよりも広く設置されているため、興味や希望により近い学科選択が可能だ。

最新設備と実践主義！

ゲーム関連の学科は、ゲームソフト科とゲームソフト科三年制。関連学科としては、コンピュータグラフィックス科やグラフィックデザイン科などがある。カリキュラムは実践中心で、総合力の育成が主眼。基本的にはプログラマーとしての基礎を学びつつ、ゲーム制作全体を流れとして習得するものだ。だから、進路はプログラマーでもプランナーでも自由に選択できる。

校舎には最新鋭の機材が充実しており、蒲田校の"デジタルラボラトリー"と八王子校の"コンピュータ＆テクノロジーセンター"には、最新のコンピューターと、業務用のソフトが備えられている。そのため、企業に入社しても学んだ技術がそのまま活かせるのだ。こうした機材をフルに活かした授業だから、学生の技術習得も早い。

充実サポートで就職も安心！

日本工学院は就職に関しても、OBのネットワークと、業界への太いパイプで安心感がある。資格の取得に力を入れていることも大きなアドバンテージだ。また、キャリアサポートセンターによる模擬面接や合同企業説明会なども充実。大手校だからこその求人数も魅力だ。

どの学科も自分の目で確かめることができるので、まずはオープンキャンパス＋体験入学で日本工学院に触れてみよう！　スタートはここからだ！

学生のホンネトーク

コナミ内定の　宇賀神聖さん

ゲームソフト科三年制3年
宇賀神聖さん

日本工学院を選んだ理由は他学科の聴講ができるということを知ったからです。いろいろな学科を見ることができるので刺激があります。

コナミさんに内定をいただいたのですが、"やりたいこと"をしっかりアピールしたことが成功の秘訣だったと思います。「"やりたいこと"のために自分が何を努力したか」も伝えられないとダメですね。自分の場合は、「たった1行であっても、毎日プログラムを組む」を実行しました。継続したやる気を見せられたことで、意欲を買ってもらえたと思います。

これからスクールを探すみなさんに伝えたいのは、「クリエーターを目指そう！」と思った時点で、できることがあるということです。だから、思ったらすぐ行動に移しましょう。例えば体験入学に参加するとか、入学前にもできることはたくさんありますよ。

学校からのアドバイス

日本工学院では、東京ゲームショウや各種発表会、そしてスクールのサイトで、自分達の作品をどんどんアピールできます。ゲームを作ることと遊ぶことは、立場としては180度違うので、日本工学院で作る面白さを知り、作品を遊んでもらえる喜びを知ってください。その一端に触れるために、体験入学やオープンキャンパスをオススメしますし、サイトのブログなどもチェックしてほしいです。サイトでは学生の作品を遊ぶこともできますから、彼らの実力を確かめてください。

http://www.neec.ac.jp/

スクール基本知識

資料請求＆問い合せ先

●日本工学院専門学校（蒲田校）
〒144-8655
東京都大田区西蒲田5-23-22
0120-123-351
●日本工学院八王子専門学校
〒192-0983
東京都八王子市片倉町1404-1
0120-444-700
E-mail：（蒲田校・八王子校共通）
info@neec.ac.jp

姉妹校
●日本工学院北海道専門学校
〒059-8601
北海道登別市札内町184-3
0120-666-965
E-mail：info@nkhs.ac.jp
●URL：PC＆携帯（共通）
http://www.neec.ac.jp/

学科・コース名

●ゲームソフト科
●ゲームソフト科三年制
●コンピュータグラフィックス科
●コンピュータグラフィックス科三年制
●グラフィックデザイン科
※その他にもマンガ・アニメーション科、放送芸術科、俳優・声優科など全65学科(2006年度)

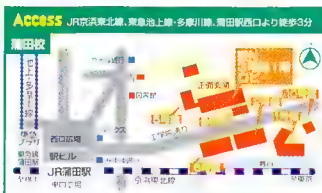
入学時のサポート制度

各種奨学金制度（学校独自の奨学金あり）
新聞奨学生、学生寮ほか

入学関連情報

●資料請求の上確認のこと
●面接・試験の有無
学科によりあり
●初年度経費一例（入学金含む）
1,260,170～1,391,720円
（昼間部・分割可）
※学科によって異なります

就職実績（敬省略・五十音順）

カプコン／ドリームファクトリー／テレビ朝日クリエイト／ゲームフリーク／スタジオフェイク／ブレインズ・ネット／ナムコ／アスペクト／モアソフト／セガ／マイティクラフト／ネッツ／日本ファルコム／ポリゴンマジック／サンテック／ガイア／ライドオン／テクモ　ほか多数

Information

オープンキャンパス＋体験入学

校内を見学や在校生と同じ授業を体験できるオープンキャンパス＋体験入学。カウンセリングもあるので、クリエイターを目指す人は参加してみよう。詳細は最寄りの各校舎フリーダイヤルに問い合わせてほしい。

オープンキャンパス＋体験入学
3月12日(日)、3月18日(土)※4月以降随時実施

小倉優子

セガのイメージキャラクターとして活躍中のゆうこりん。
春季のコスチュームは、まさに春らしいベビーピンクの花を飾った
かわいらしい仕上がり。
3月から全国のセガの店舗で、お目見えするのでお楽しみに〜。

INFORMATION

3月から、春のイメージで装いも新たに登場するゆうこりんをいち早くお届けしてみたぞ。というわけで、この春、セガ店舗でのイベントが盛りだくさん！

まず3/18にセガ アリーナ 八王子。深夜まで営業している郊外型店舗でありつつ、新作もガンガン稼働中だぞ。3/25には昨年末にオープンしたてのセガ アリーナ 岐阜。こちらは併設されているスポーツ施設「オールスターパーク」内でのイベントになりそうだ。続く3/26にはおなじみ岡山ジョイポリス。

3月下旬は、関東から中部そして中国地方へとセガの各店舗にゆうこりんが登場するわけだが、この機会にぜひ生のゆうこりんを見ておくことをお勧めしよう！

PROFILE

生年月日◎1983年11月1日／出身地◎千葉県／身長◎162cm／足のサイズ◎23.0cm／3サイズ◎B80・W56・H83／血液型◎B型／趣味◎カラオケ／特技◎ピアノ、フルート

◆3/18（土） セガ アリーナ 八王子
住所◎東京都八王子市左入町 791-6　電話◎ 0426-91-9870

◆3/25（土） セガ アリーナ 岐阜「オールスターパーク」
住所◎岐阜県本巣市政田字下西浦 1939　電話◎ 058-324-7404

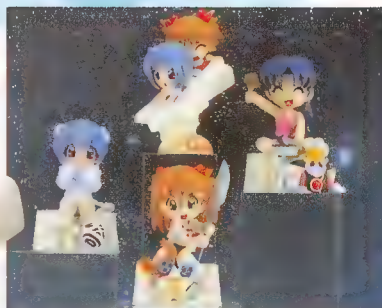
◆3/26（日） 岡山ジョイポリス
住所◎岡山県岡山市下石井2-10-1　電話◎ 086-232-8790

※イベントの詳細については、直接店舗へご確認ください。

○ファンレターのあて先

〒141-0031　東京都品川区西五反田4-9-4-407
アバンギャルド 小倉優子AR係

プライズワンダーランド

フィギュアやぬいぐるみなどを始め、3月もたくさんのお勧めアイテムが登場！　取り逃さないためにも、ゲーセンをこまめにチェックしよう!!

新世紀エヴァンゲリオン 星と星座のミニディスプレイフィギュアシリーズ4

セガ／3月下旬登場／全4種

エヴァキャラクターが12星座に扮するミニフィギュアシリーズが、ついに完結！　最後のラインナップは、綾波が牡羊座、アスカが双子座、ミサトが牡牛座、そして綾波とアスカが彗星に扮しているぞ。

甲虫王者ムシキング～森の民の伝説～ライトアップミニフィギュア

セガ／3月中旬登場／全6種

『ムシキング』に登場するムシたちが駆使する、“わざ”の発動シーンを再現！　スイッチを押すとライトが点灯し、ムシたちが迫力のエフェクトに包まれるのだ。

ツバサクロニクル ぬいぐるみ

セガ／3月上旬登場／全4種

春からは第2シリーズの放送が予定されているTVアニメ『ツバサ・クロニクル』のキャラクターがぬいぐるみに！　小狼やサクラを始め、ファイと黒鋼たちメインキャラがキュートにデフォルメされているぞ。

オシャレ魔女 ラブ and ベリー　ミニカードポーチ

セガ／3月中旬登場／全4種

女の子に人気のカードゲーム『ラブベリ』が、プライズに参戦！ゲームで使うカードを収納できる、オシャレなミニポーチが登場だ。これを持っていれば、周囲の女の子たちに差をつけられるかも？

ゾイドジェネシス 添い寝シーツ

タイトー／3月中旬登場／全2種

なんと『ゾイドジェネシス』の人気ヒロイン、レ・ミィとコトナのシーツが登場！可憐な寝間着姿は、このプライズのために描き下ろされた逸品だ。なんとしてもゲットし、二人に添い寝してもらおう!!

うる星やつら DXフィギュア

バンプレスト／3月上旬登場／全2種

高橋留美子の超ヒット作『うる星やつら』のラムちゃんがフィギュアになった！　おなじみのトラ柄ビキニ姿と学生服バージョンという、ファン垂涎のラインアップだぞ。

機動戦士ガンダム 光るビームサーベル＆サウンド付ビームサーベル

バンプレスト／3月中旬登場／全2種

刀身が手動で伸縮する、最長約70センチのビームサーベル。ボタンを押すとモビルスーツを斬ったときの効果音が鳴るタイプと、刀身部分が発光するタイプの2種類。

灼眼のシャナ DXガールズフィギュア

バンプレスト／3月下旬登場　全2種

TVアニメにもなった人気ライトノベル『灼眼のシャナ』が、プライズに初登場！　しかも、いきなり水着姿のフィギュアという、サービス満点のラインアップに感謝感激!!

るろうに剣心 スーパーDXざぶとん風クッション

バンプレスト／3月上旬登場／全2種

剣客コミック『るろうに剣心』の座布団がプライズに！　剣心と佐之介の、切り絵風のイラストがデザインされている。約40センチ四方のビッグサイズで、使い心地も抜群だ。

Nintendo DS型ボイスレコーダー

バンプレスト／3月下旬登場　全3種

携帯ゲームマシン「ニンテンドーDS」とそっくりの形をしたボイスレコーダー。AボタンやBボタンに音声の録音や再生機能が盛り込まれており、実際にボタンを押しながら操作するのだ。

クイズマジックアカデミー フィギュアコレクションVol.2

コナミ　3月登場　全3種

見えない所までしっかり作り込まれていると評判の、『QMA』フィギュア第2弾。今回は、アロエ、ルキア、リディア先生の3人を立体化している。無くなる前にゲーセンへ急げっ!!

今月のプレゼント

毎月、メーカーさんからいただいた最新のグッズをプレゼントするこのコーナー。ご希望の方は66ページの読者プレゼントコーナーを見てくださいませ。

- 新世紀エヴァンゲリオン
  星と星座のミニディスプレイフィギュアシリーズ4　セットで2名様
- うる星やつら DXフィギュア　セットで2名様
- 機動戦士ガンダム
  光るビームサーベル＆サウンド付ビームサーベル　セットで3名様

株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555(代表)
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆ E-mail : cs@eb-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

単独ページ最終回——6年間ありがとうございました！

KOFッ子 PLANET

「KOFッ子ソサエティ」に始まり、KOF情報とファンの魂を掲載し続けてきた「KOFッ子PLANET」、今回が単独コーナーとしてはひとまずの最終回でございます。そんな別れの星状態の今回も、KOFファンパワー全開でいってみましょう！

（京都府　はちさん）
☆ソツ魚というベトナム料理です。たーんとおあがり。

（愛知県　バクレツ丸さん）
☆小春日和に日差しの中で、草木も動物もテリーもテンションアップ！

（東京都　梓かえでさん）
☆3月14日はアテナの誕生日！
ホワイトデーって、そもそも本命チョコは貰えたのでしょうか？

（福岡県　綾崎かおるさん）
☆そう、PS.のアドベンチャーアテナのように、あれも三枚目だったような気もするがなっ。

（山口県　西川"AYU♡LOVE"貴教さん）
☆麗しい鳥の仮面たち。グリフォンとジャズウはタイプ的には真逆なんですけどね(笑)。

（愛媛県　華子さん）
☆信頼とか友情とかを排除した新しいパートナーの関係ですねっ。

（新潟県　感謝！にょろりさん）
☆最後（仮）だから許します！
ある意味全裸よりダメージ高ッ。

（長崎県　りおさん）
☆刻まれた敗北の傷跡といびつな心、それらは最高の報復の原動力。

（東京都　てるてる君）
☆今後もアンヘルとK9999の行方を占う投稿などもお待ってます！

（静岡県　相模レイジさん）
☆彼らが火を灯し続ける限り、KOFッ子星も輝き続けるのさ！

（千葉県　りんごっぺさん）
☆結婚という名のラスボスを攻略した（？）舞であった。

また会う日まで……。次回から投稿はA-Froへ！

発売日は4.27に決定！

ポリゴンでモデリングされたKOFキャラが戦う3D対戦格闘ゲーム、PS2専用ソフト『KOFマキシマムインパクト2』の発売が4月27日に決定！　新キャライラストなどの情報をお届けしよう。

新要素「フリービュー機能」により、カメラアングルを自在に動かせる！

『KOF MAXIMUM IMPACT 2』公式サイト開設！
http://www.snkplaymore.co.jp/official/kof-mi2/index.html

SNKキャラ恋愛シミュレーション第2弾

NTTドコモ端末FOMA90Xシリーズ向け専用コンテンツサイト「SNK WORLD - i」で『DOM2』が配信中だ。さあ、新ヒロインの巳沢雫やSNKッ娘たちとの物語を始めよう！

ほたる、キサラ、フィオ、神楽ちづる、マリー、マチュアたちとのイベント画像が満載だぞ！　SNKWORLD-iへのアクセスは　iMenu＞メニューリスト＞ゲーム＞アクション

本当に多くのKOFファン、そして常連投稿者に支えられたコーナーでした。回を重ねるごとに投稿スキルが上がっていくファンの方々を見ていくのが、担当としてもとても楽しみでしたよーっ！
さて、来月からは読者コーナーA-Fro内の「アフリバ(A-Fro解放区)」というコーナーでKOF投稿を掲載していきますので、引き続きよろしくっ！　それではまた来月、A-Froでお会いしましょう！

今月からさらに増ページ!!

読者が創るゲーセンの未来

アルカディアフロンティアーズ

A Fro

Arcadia Frontiers

世間は春目前！　受験や就職活動がまだ終わってない方は気を抜かずに最後まで頑張ってください！　さらにさらに、今月からアフロはまたもや増ページを敢行！　こんなにボリュームアップしていいのかしら？　などと担当も恐れおののく威容を呈しつつ、今月は[illegible]

田渕健康：164-166ページ（CMYK）／福田柵太郎：169-171ページ（グレースケール。）
カイゼルちくわ：167-168ページ（解放区）、172-173ページ（大瀑布）

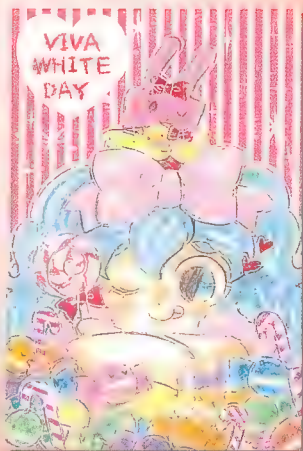
今月の一番搾り！

（千葉県　HARUKIさん）

アーケードゲームのカラーイラストを無差別かつ広範囲に取り扱うコーナーにして、アフロの一大人気スペースである「アフロCMYK」。今月は「春特集」を織り交ぜつつ、軽やかに3Pぶち抜きでお届けしたいわけで。

（東京都　守山いつかさん）
Ⓗ『サイキック』の春担当といえば、やっぱりウェンディですかねー。

（神奈川県　ヤサーサ君）
☆皆様がホンワカ春気分に浸ってる最中、冬の寒さを蘇らせてみる。

（神奈川県　葵ひなた君）
Ⓗ花見酒が似合うキャラクターといえばこの人！　強さと風流が同居してますよね！

（青森県　水玉うるるさん）
☆3月といえばこのイベント！　しかし、アフロズは縁が無いので、いつもこの日を忘れている！

（静岡県　相模レイジさん）
☆季節が変わっても、ナカジ人気は継続中！　まだマフラーは必須かな。

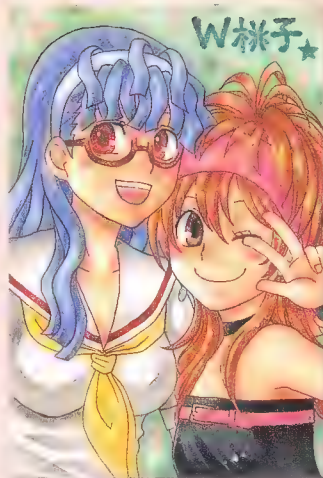
（福岡県　皐月トミィさん）
☆大陸にも新たな季節。桃園のシーズンってやつですネ。

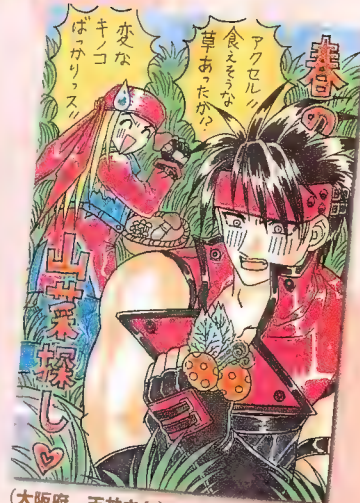
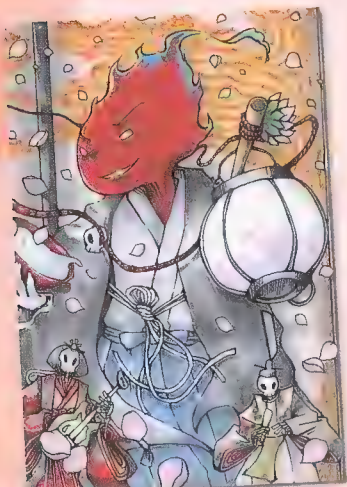
（山形県　MMしいさん）
☆新しい風感じたら、とにかく走ろう。次の季節の産声、きっと聞こえるから！

（愛知県　藤海ゆかさん）
Ⓗ春の夜も風情がたっぷり。レラには夜桜の方が似合います？

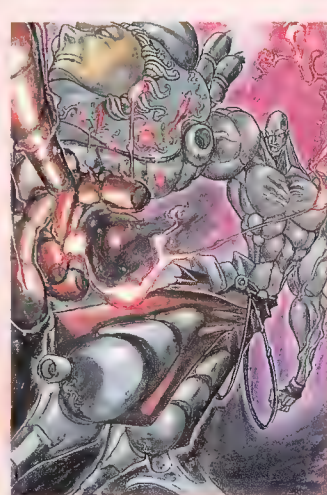
（宮崎県　ウタエイノリ改め輪廻さん）
☆心に輝き、地には花を。それがオンガクの力なのですよ。

A・Fro回覧板　投稿作品のお名前の後ろにAマークが付いている方は、特製図書カード当選の証！　アフロズがナイスな投稿だと独断した作品に贈呈させてもらっているのさ。それと、キャプションの前にⒽマークが付いてる方は、ホームページをお持ちという証なんだぜ！　ARCADIA MAGAZINE.comにリンクコーナーが設けてあるので、速攻チェック！　→ http://www.arcadiamagazine.com

（東京都　カヤキP君）
☆人気投票では苦戦中の亜美真美ですが、これから先の成長が楽しみな期待株ですよ！

（愛媛県　蜂子さん）
☆桃の節句ならぬ桃子の節句！ワンダーモモ子も入れてはどうか（違）

（東京都　ヨウタ君）
☆さまざまな新キャラが登場しているものの、マイペースで姉妹喧嘩が続いてるのがスゴイ

（大阪府　天丼さん）
☆春の恵みを完全享受！って、それ食えるんスか旦那ーッ!!

（愛知県　時計さん）
☆ちょっと荒くれ模様のヘル花見！デストロイドな春もまたヨシ。

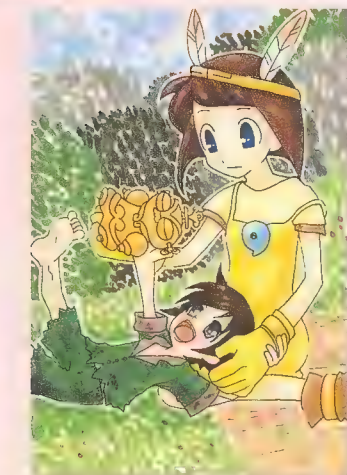
（宮城県　寺山めねさん）
☆今年はナコルル番長を目指すとか。継続は力なりで頑張って！

（静岡県　紫桜さん）
☆IIDXの和キャラは、春模様が問答無用に似合いますなー。

（東京都　墨桐マユイ炎上君）
☆エ村とは別方向でも才能爆発！センスのほとばしりは尋常じゃあない！

（静岡県　デコぱんださん）
☆今回も曲者キャラぞろい？デモシーンが楽しみですな

（東京都　大沼由実さん）
☆現在は闘劇に向けて全国で激戦が展開中！　最強はだれぞ!?

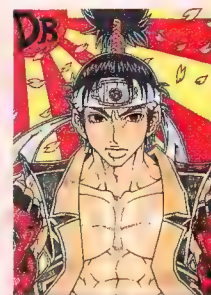
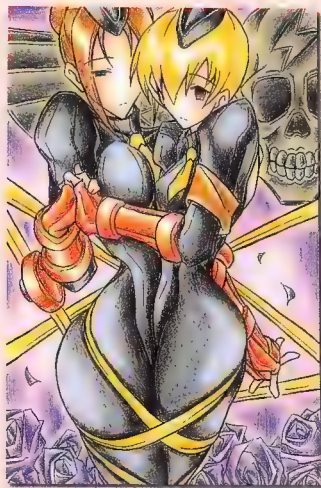
（東京都　電ソバ君）
☆名作『キャプコマ』から電撃的な二人組！　密かな強敵でした。

（広島県　温井川天祐さん）
☆季節的にもピンクキャラ推奨！『GGXX』はピンク標準装備だ

（福岡県　あじっこさばっこさん）
☆だれだ!?　と思ったらフォボスさんだった！春のインカでほのぼの風景フォー！

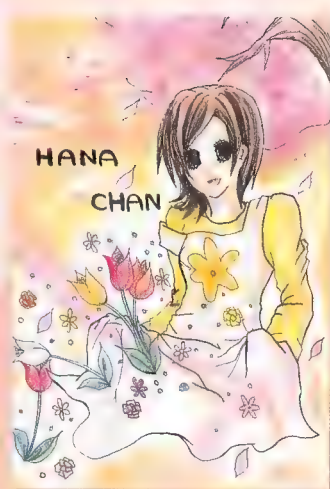
（福岡県　くろのゴクさん）
☆時には立ち止まり、昔の場所を振り返るけどすべてを抱えて歩こう。未来の、その先の先に

（合作！　水亀葵＆バクレツ丸さん）
☆改造っつーか、趣味の格好させただけやないのさー！　だがそれがいい

（大阪府　成瀬徹さん）
☆カスタマイズも春仕様で！ちょっと御剣風味でもありつつ!?

A・Fro回覧板　今月から大増ページを果たし、ますます皆様の生活に密着してきた「アルカディア フロンティアーズ」（通称「A-Fro（アフロ）」）。この脅威の大容量ページを生かすべく、皆様からのご意見ご要望を随時募集中であります。粋でイナセな規格案をお持ちの方や、カイゼルちくわに対する素敵な罰ゲーム案を考案された方は、臆せずにおハガキをお寄せください!!

（東京都　良月君）
☆最近ご無沙汰のお二人。彼女たち主役のアクションゲームとか作っちゃいなさいよ！

（茨城県　も。さん）
Ⓗハガキに満ちあふれたポヤ〜ンとした空気に、有無をいわさぬ春を感じちゃいましたよ、ええ。まったりと満喫していきたし！

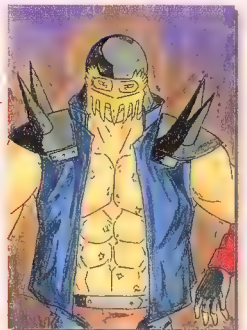
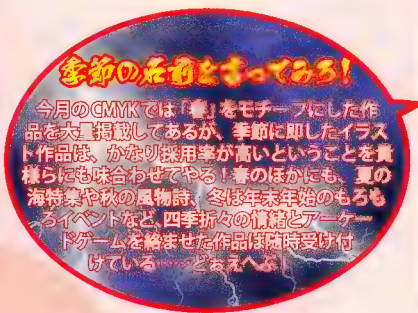
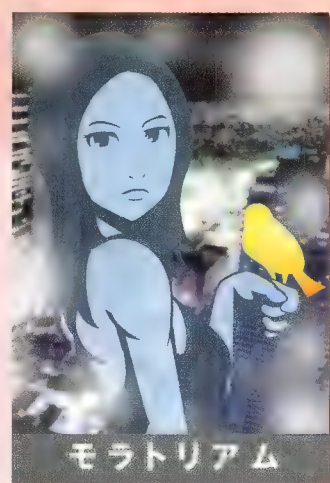
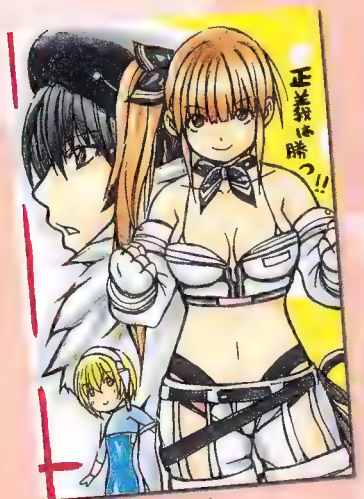
（埼玉県　ササナミさん）
Ⓗ春といえば脱衣麻雀の季節！……そういうことにしておいて

（和歌山県　もよこさん）
☆笑顔と春が似合う人に、悪い人はいませんという生き証人ですネ

（岡山県　中村呼次男君）
☆か、カワイイひな祭りじゃないのさ！
思わず頬が緩んでしまう2006年春

（新潟県　ひよ君）
☆開劇の季節が来るたびに、彼らの勇姿がより輝くのですよ！

（宮城県　69☆Uさん）
☆今回のホフのゲストは超ヒックリ！
こんなサプライズなら大歓迎さ

季節の名を言ってみろ！

今月のCMYKでは「春」をモチーフにした作品を大量掲載してあるが、季節に即したイラスト作品は、かなり採用率が高いということを貴様らにも味合わせてやる！春のほかにも、夏の海特集や秋の風物詩、冬は年末年始のもろもろイベントなど、四季折々の情緒とアーケードゲームを絡ませた作品は随時受け付けている……どぉえへぶ！

（宮城県　オロゴン君）

（岩手県　せつそんさん）
Ⓗ避けられないもの逃げられないもの
矛盾と向かい合って生きる矛盾

（東京都　てるてる君）
☆何をもって正義というかは謎だが！
とりあえずツィー坊はカワイイから正義認定。

（神奈川県　itotin君）
☆忘れたころに帰ってくる孝行娘！
それに比べて親父ときたら（以下略）。

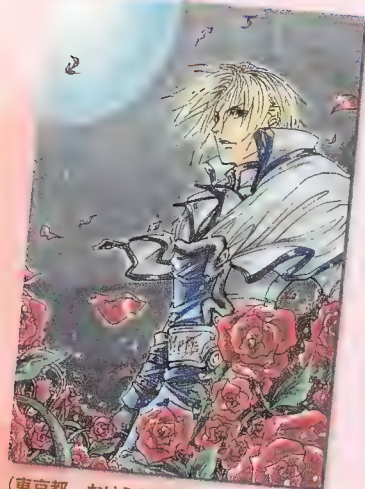
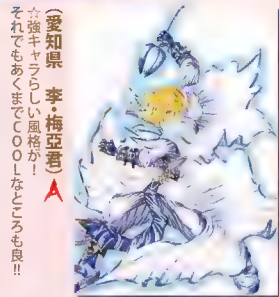
（千葉県　RYO君）
☆ちょっとアイドル風味な1枚
彼女は冬の方が得意そうですか（笑）

（福岡県　武術師某さん）
☆キャラの朴訥とした感じが現れティール。
異様にマイナスイオンも出ている気が。

A･Fro回覧板　前号で大敢行した誌面リニューアル。感想のおハガキが続々と寄せられております。「やっぱりモノクロ読者コーナーのインクといえば赤だよねえ〜」などという方はハガキの隅に一言書いておいていただけるとありがたいであります！（今月がどうなっているのか、お楽しみに！）　皆さんのご意見をガッツリ参考にさせていただきながら、今後も進化していきたいA-Froでございます！

A-Fro 祝! カラー増ページ リバレーションズ 解放区

アフリバ増ページ記念! めん イラコレ後夜祭

今月からアフリバが増ページでパワーアップ! というワケで、そのあふれるパワーを惜しまず発揮し、今回は『GGXXスラッシュ イラストコンテスト』で惜しくも掲載できなかった秀作の数々をどどーんとご紹介いたしますぞ!! 「このまま眠らせるなどあってはならない!」と選考員一同が熱く推薦する、珠玉の作品による後夜祭をお楽しみくだされーィ!!

(東京都 おけらさん)
☆聖騎士には、薔薇もよく似合う!? 余裕あふれる笑みが、また眩しい!

(愛知県 李・梅亞君)
☆強キャラらしい風格が! それでもあくまでCOOLなところも良!!

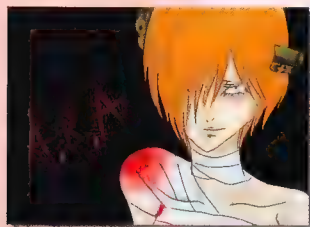
(鳥取県 螺子ブリキさん)
☆随所の色使いがインパクト大。黒い背景が生きる構図ですね!

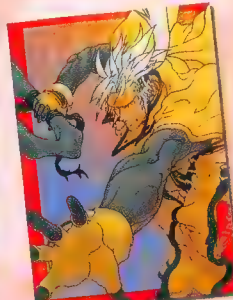
(大阪府 水都京さん)
☆桜満開の中でも埋もれぬ姿「GGXX」の「和」はかくも雅!

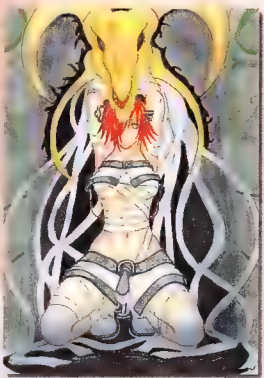
(大韓民国 私は私さん)
☆二人、闘いに疲れたように。こんなifも、あるいは……。

(三重県 オルタネイティブ君)
☆迫力に満ちた、重厚な剣 それに負けない存在感が良!

(東京都 蓮根君)
☆冬の味覚がアクセント! いかにも「はむっ」って感じ?

(広島県 朔斗ゆえさん)
☆陰なる月の、明かりの下で。自らを縛するのは、何故?

(富山県 全さん)
☆ここご怖ッ&黒ッ!? A.B.Aのダークネスが一点凝縮!

(高知県 与さん)
Ⓗ水面に映るは、暗き影のみ……だが暗きゆえ、映える。

(群馬県 BOS君)
Ⓗ熱く輝くオレンジ・ソル!! Sカラーはまさに太陽の色!

(広島県 天峨桜丸君)
☆その躍動、あたかも羽ばたき! 覚悟は……間に合うか!?

(北海道 砂丘の虎君)
☆包帯という要素を最大に生かす。A.B.Aの表現の真髄が感じられます!

(岩手県 きりふ風丸さん)
☆これぞ元祖ホラーマキシマム。ぶっちゃけ、昔の犬より嫌ッ!?

(岡山県 羽根崎トモアキさん)
☆イノの色香は表現が難しいのですが、明るくも濃厚に表してますな!

(福島県 熱血ドリル君)
☆ポチョさん、なんか和んでッ!? 意外なコラボに脱帽です大統領!

(東京都 惟音彦之丞さん)
☆メイの魅力を、ここに再確認。構図と画材が光ってます!

(神奈川県 十点さん)
☆イルカさんとの構図が秀逸! メイのかわいらしさも倍増です

(秋田県 神野純哉君)
☆私服と桜の花弁が暖かく。くつろぎ感があふれてます。

(鹿児島県 テッペーレ君)
☆ポチョとブリの衣装が!? アイデアで技ありです!

(東京都 キヨタ君)
☆線画的描写が、強く目を惹きます。「静」の中でも、イノの疾走感は出る!

A・Fro回覧板 今回このようなページが実現したのも、ひとえに石渡ゼネラルディレクターはじめ、選考員の方々に「選考外の作品もぜひ掲載する場を設けてほしい」と言わしめるほど、皆さんが優良作品を多数応募してくれたおかげであります! パワーアップした「アフリバ」ではこのような大企画とのコラボも、投稿作品のムーブメント次第で実現可能なのです。ぜひ投稿で時代の波を作ってください!

「QMA Ⅲ」大人気!

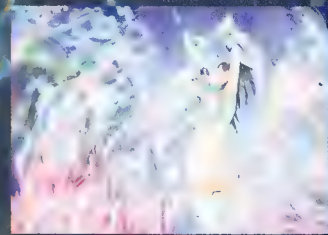
稼動開始後、早速人気爆発中の『QMAⅢ』! 今回はその新キャラ投稿をフィーチャーしてみたのさ!

（東京都　よしみ君）
☆新キャラ二名（三名？）で祝！
新規入学者の健闘を祈ります！

（東京都　QQQ君）
学園にショタっ子ブーム到来か!? ラスクの立場が小ピンチ！（遥）

（埼玉県　ふじたに真砂さん）
☆元気中華娘が新風を巻き起こす！
賢者とかは少しガラじゃないかも!?

新説 チャム温泉

癒しの極みたる二人の投稿番長がチャムを描いた!!　とりあえず爆的に癒されイ。

（東京都　KEI君）
Ⓡチャムでなきゃいけない（多分）この1枚。
これぞ人と自然の究極調和光景ーッ!!

（大阪府　YU☆3君）
☆「イッテモEメントにでかい龍はサセナイゼー!」（添付コメントより）。チャム番長たる氏がついにコーナー設立のために動いたッ!?

群狼時代到来!?

三国投稿演義

いよいよアフリバでコーナー旗揚げに至るまで盛り上がってきた『三国志大戦』! 君はどの勢力を応援する!?

（大阪府　J・Bさん）
☆反計爺が星になったのはさておき（コラ）、夏侯淵に密かな人気が集中!?

（奈良県　朱鷺さん）
☆魏の2コス武将は皆男前ッ！……某知力1は除く（コラ）。

（北海道　宝来さん）
☆呉のすべては、呉夫人ありてこそ。世界史的にも、すごい賢妻なのです。

今月の天下:呉

（山口県　里田里見さん）
Ⓗ今月の投稿量第1位は、呉！
江東に移住したいです小喬様ッ!!（何）

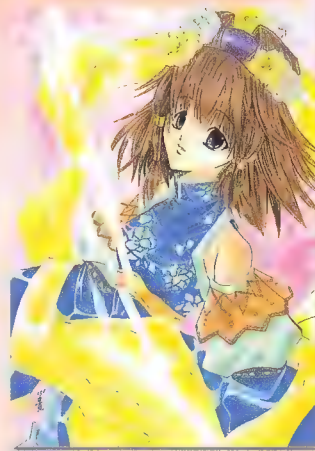
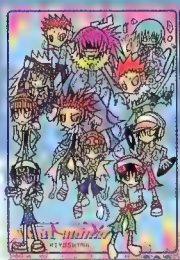
注目!　有力派閥!!

次にコーナー化するのは!?　と、気になる派閥状況をサーチしてみませう。

ハイテク部設立か!?

（東京都　aberuさん）
Ⓗこの力強くも儚さを示す表現を見よッ！
3DCGなど、ハイテク投稿に光る可能性が今!?

"Xepher"人気沸とう!?

新作の情報も公開され、勢いを増すⅡDX!!　今回は人気急上昇中の曲"Xepher"にもスポットを!!

（愛知県　キヨシマさん）
☆ムビキャラが並ぶと実に壮観！少しばかり血の気が多く見えますが!!

（高知県　海由。さん）
☆常に人気上位の白黒コンビ！　ただしオカ研に新入部員はいない気配？

（香川県　薫井ユウさん）
☆荘厳な音の中、光は見えたか。本誌人気投票でも、最近躍進中！

（東京都　南雲ミホさん）
Ⓗムービーに惚れたファンが多数!?
"Xepher"の続編曲にも期待です！

『キャリっ子学院』復活か!?

（神奈川県　Kazqさん）
Ⓗついに キャリバーⅢ AC化の一報か！
「聖☆キャリっ子学院」復活の時!?

群雄割拠の「アフリバ」において、実は次回から史上最強ともいえる派閥が参戦するのですよ……。そう、今号で長らくご愛顧いただいた歴史に幕を閉じた「KOFッ子プラネット」が、アフリバ戦線にいよいよ殴り込み!!　さらに激化が予想されるアフリバ内コーナー化大戦、あなたが設立希望or熱烈応援するコーナーが生き残るにはまず投稿ありきです。熱い投稿で、いざ戦えィ!!

アフロ グレースケール。

（群馬県　さまさん）

新作の評価、ゲーセンでの日常、アーケードゲームに関する真剣なご意見などを募集しているコーナーが「アフログレースケール。」です。「グレ助でこんな特集を組んでほしいです」という願いには応えていきたいので、どしどしご意見くださいといった次第。

アフロ的でっちあげキャラ考察

某月某日、私がKOFイラストコンテストの結果発表を見ていたときのことだ。何となく、天川さんの紫苑を拝見した瞬間、大変なことに気付いてしまった。

とにかく、先月号154ページの天川さん、鳳凰寺嵐さんの紫苑イラストを見てもらいたい……見ていただけただろうか？

ならば次は、堕龍もしくは麟のイラストを見てほしい（できれば全身像）。もう気付いた方もおられるだろう。そう、「実は紫苑は飛賊だったんだよッッ！（キバヤシ調で）」

ΩΩΩ＜ナンダッテー‼

紫苑、そして堕龍と麟の共通点……それは三つ編み＆水晶玉である。あのおさげから繰り出される水晶玉アタックの破壊力たるや、無式も真っ青（違）。次回作では超必殺技に昇格するという話もちらほら（大嘘）。

紫苑はあえてもみあげ（？）を三つ編みにすることで、「俺はそこいらの飛賊とは違うんだぜェ～」というところをアピールしている⁉

三つ編みも堕龍と麟が1本であるのに対して、紫苑は2本。大切にしているものはもみあげ……いやさ、三つ編みと答えているところからも彼（彼女？）の自信がうかがえる。きっと次のKOFでは三つ編みアタックを使用したくるハズだ。

紫苑……恐ろしい子！

（茨城県　沖田戒SG君）

☆三つ編みの数は階級を表しているのか？　いや、でもロンとか普通に1本だしなあ。沖田君の世紀末予想の結末やいかに⁉

（福岡県　皐月トミィさん）

☆眼帯美を語るゲーム。お嬢にアイパッチというのがミョーに詩的なのだ（そうか？）。

（愛知県　御影道行者君）

☆何だろう、この能天気さは。メイドとワイハの因果関係をだれか教えてください。

（山口県　里田里見さん）

☆一身すべて肝の男、趙雲　闇を固めたような黒髪が勇猛さをアピールします。

ふらっとゲーセンに行って、なんとなく『GCB』をやったら、いつの間にか5000円も使っていた。

しかも、ジオン所属で始めたのに1枚を除きすべて連邦カード……しかもその1枚がコンスコン……じゅ、19枚のカードが……。

（千葉県　戦慄のスルー君）

☆ケソバル兄さんは連邦のカードを破り捨てるそうです（ウソ）。【鹵獲兵器】が出るのを待つのが吉か⁉

即断即決刑事

私はいつもモノクロイラストを投稿しているのですが、これからはカラーイラストを描きたいと思っています。
でも、カラーイラストってどう描けばいいのかわかりません（泣）。
画材はどうすればいいのか、修正のやり方は？etc…とばかりに悩んでいます
A-Fro投稿者の皆様 どうか カラーイラストの描き方を教えて下さい
できる限り丁寧に教えて下さると助かります。
投稿者として磨きをかけたいんです！

A・Fro回覧板　毎回、皆様から大反響（いい意味で）を呼んでいる「即決即断侍」、今回はお悩み編。次々号では、上記のご質問に対する読者の皆様からのレスポンスを掲載いたします！　完全な回答、というのは難しいと思いますので「私ならこうする、私はこう思う」という私的な意見で全くオーケー。あなたなりの意見・言葉でいいので、とにかくお便りをください！　アンケートハガキでもOKだ！

アイドル野麦峠ふたたび

何？　スーパープロデューサートーナメント？　自分がプロデュースしたユニットがリアルCDデビュー？　これは出なきゃダメダメでしょう。

いつの間にか、普通のプロデューサーになっていた、かーP（私）、今ここに再・降・臨！　そんなこんなで、ユニットを再編成。今回はとにかく意外性が必要か！　決して趣味に捕われずに……。

と心に決めつつ、前回より引き続き、真様（いまだ様付け）を1stメンバーに。ここは元気をコンセプトに高槻やよいちゃんをチョイス。そして、いつも迷うユニット名決め。今回は某映画のタイトルからパクリ、「国道の刊子たち」に決定。深い意味は無い。

早速レッスンをするや否や、サボり発生！　自分のテンションがブルーハートに。それなのに、ハイタッチをやよい様（←いつのまにか様付け）に求められる。くぅ〜。今度からはちゃんとレッスンしろよ〜。と勢いよくタッチング。

その後、頭に百足が入ったり、どこがかわいいのかを問われたりしながら、最初の関門。master系オーディションに挑戦。今までの積み上げてきた思い出と、テクニックを最大限に出せば勝てるはず、と全神経を集中して挑んだ結果は……。

「合格者は……１番！」やったぜ！　かー！　masterオーディション合格だぜ！　とリアルに喜び過ぎて、ゲセスタッフ（知り合い）に冷ややかな目で見られる。いいのさ、いいのさ。これで、CDデビュー間違い無しなのだ！　と、意気込んだものの、その後あまりファン数は増えなかった。結果100万人あまりしか集まらず、ランキング17位に甘んじてしまった。

やはり、上位Pにまで届くようなファン数は獲得できなかった。しかし、このイベントに参加して分かったことがある。それは、高槻やよい様はかわいいとゆーことだ！（オイ）

（熊本県　日刊アルカディア君）

☆日アル君をはじめ、全国のプロデューサーの皆様、お疲れさまでした！　プロデューサーの全細胞の数、つまり60兆のファンを獲得したということで勝ち名乗りを上げましょう！

脳を鍛える（かも）BEMANI鍛錬法

BEMANIシリーズが大好きな私。最近、『ドラムマニアV2』で「〜CaptivAte〜裁き〜」がクリアできるようになり、少し浮かれています（笑）。

そんな気分が続くある日、学校の現代社会の時間にそれは起こりました。この日の授業は「裁判制度」について学習していました。しかし、私の頭の中はドラマニでいっぱい。黒板の内容をノートに写そうとペンを動かしていたら、なぜか「裁判」という文字が「裁き」と書かれているノートが……。

さらに、「裁判所」を「裁き所」と、「裁判官」を「裁き官」と、「裁判」と付く単語をすべて「裁き」と書く自分がいた……。

（秋田県　紫音梗桔さん）

☆裁き所、意味は何となく通るような気がしますけど（笑）。ギタドラは英語歌詞の曲も多いから、英語の勉強になる、かも!?

（広島県　天蛾桜丸君）

☆偽りの生を与えられた剣士、散り行く花一片に我が身を映し見ているのだろうか。

（愛媛県　蜂子さん）

☆今月の業旦那計画。いろはとは違うベクトルに色気が見え隠れする閑丸メイドであった。

（東京都　大沼由実さん）

☆まさしく四面楚歌、猫年は無いから、その分優遇されても仕方が無いのでは？

ゲームミュージックのお話

もともと『ポップンミュージック』というゲームは、どっかで聞いたことがあるようなフレーズにニヤリとしながらゲームを楽しむという、「元ネタを探す楽しみ」というのが仕込まれたゲームだったような気がするのだ。そこで『ポップンミュージック13 カーニバル』の出番である。

『マジアカ』や『ランブルローズ』や『麻雀格闘倶楽部』のコラボはまだ分かる。伊藤賢治氏にRPGっぽい曲を作らせる！　めがてん細江氏にレースっぽい曲を作らせる！　このやり過ぎ感！　すごいよコナミ！

そんな中に「格ゲー」という曲を見掛けて、これも何と無くプレイしてみる。イントロのギターに「画面右端にドラム缶がある波止場」を思い出したりなんかしてみたのだが「よく出来たパロディーだぜー、やっぱ曲ジャンルは格ゲーだよなー」と思いながらも、とりあえず筐体を後にした。しかし何と無く引っ掛かるのだ。作曲者の下村陽子……どっかで聞いたことがある。どこだったか……。

そこで家に帰りインターネットで検索をかけてみると「下村陽子＝ぴぃ♪（編注：『ストリートファイターⅡ』のVGMを作曲された方）」、これも本物!!!　本名（？）だったから分かんな

（東京都　よしみ君）

☆答えの部分をタッチ！　メーカーは違いますが、こんなミニゲーム欲しいですね〜。

GLASS-MANIA-2006

雑誌でもメガネ特集が組まれるなど、メガネ大好き倶楽部グラマニにとって追い風状態が続く昨今かな。

（東京都　あばら君）

☆アサギをグラマニ御神体に奉じるあばら君。これで投稿数の倍率が500倍に届く？

（埼玉県　ふじたに真砂さん）

☆"連ザ"最強のGMコンビ。というか、この二人しかいないという話もありつつ、まあ、原作ではあまり絡みが無かったけど……。

A・Fro回覧板　次々号のA-Fro、特集は久しぶりの「忍者村」です！　アーケード業界で日夜暗躍する忍者キャラに関する投稿をしていただくわけですが、今回はテーマがあります。「忍者VS.くの一」、そう、男忍者と女性忍者、夢の対決というわけですな。勝手にくの一頭領などを決めて送ってきてもよろしいアル。君のセンスで忍者村ドリームを成就させてほしいのでーす。

（三重県　ポリッキーさん）
☆健康そうなホッペがかわいいどすえ。やはりサムスピトップヒロインはこの娘？

（大分県　ちぃーずさん）
☆賭場にはセットでキャロルさんをっ。ポップンプレイヤーには幸運の女神かな？

かったけど！

それは、例えるならTVのモノマネ番組で、モノマネ芸人（例：コ○ッケ）の後ろから本物（例：美川○一）が出てきて「うひょー」となるところが、当の本人（例：美川）がモノマネ芸人（例：コ○ッケ）のマネをしてしまう様子にも似た、「何ともいえない焦った感じ」といえば伝わるだろうか。

大体にして、この元ネタと思われるゲームが生まれたのは、今を遡ること15年も昔の話なのだ。というか、今ポップンで遊んでいる人の中には「いや、まだ生まれてねーし」という人もいるだろう。

にもかかわらずこんなタイプの曲を入れてくるそのセンス……。あるいはポップンチームからの、もはや絶滅危惧種となった我々じじいゲーマーへ向けた、何らかのメッセージなのかもしれないと思ったりした。

（佐賀県　諸江カズノリ君）

☆思わず振り向きますよね、「格ゲー」の曲が鳴ると！（年がばれる）　世代を超えて、メーカーの垣根すら超えて、すべてのプレイヤーにグッドミュージックを届けてくれるコラボ企画だと思うのですよー。

コラボ曲をきっかけに、コンシューマーやレトロゲームのVGMファンがBEMANIシリーズに触れ、そして新規曲もたたき始める……。その逆もしかりで、ここからレトロゲームVGMファンが増えたりしてー。こんな感じにプレイヤー層の裾野を広げるコラボ企画は大歓迎でありますっ。

新規文章投稿強化月間

今まで文章投稿をしたことが無い読者の方でも投稿しやすいように、テーマを設けて募集したいと思います。もちろん、テーマフリーの投稿でも可能です！

●春本番・新作ゲーム体験報告

2月、3月といえば『ドルアーガオンライン』、『キン肉マン』など新作が目白押し。新作ゲームをプレイしての率直なご意見をA-Froへ投稿してください。

●ゲーセンで唖然とした瞬間

超ハードなプレイをしている人がいた、店員さんがまさかの仰天行動を取ったなどなど、思わず絶句してしまう出来事を体験された方は、ぜひご報告を！

●新世代プレイヤースキル！

ゲーマーとして身に付けておきたいスキル（3回に一度はスーパーレアカードを引く、秒間16連射ができる、などなど）を考えてください。来たれネタ!!

（群馬県　亜南まいさん）
☆今月のあいうえお作文係。吊るしたガスコンロとかシマシマの肋骨とか、怖いヨ！

MM無理難題無解決 ターボ

デッドオアアライブド（略）というメリケンジョークは同ネタ多数のため、永久封印となりました。ギタドライブド（略）も到着次第闇に葬ろうと固く近いつつ、今月も「MMターボ」は始まるのでした。

センター試験の2週間前なのに、ジオン軍に入隊しました（嘘）。こんな私でもニュータイプの素質はありますか？

（熊本県　[illegible]君）

[illegible]

アルカディア試験生
[illegible]
[illegible]
武勇伝！　武勇伝！
武勇デンデンデデンデン！
[illegible]

（秋田県　[illegible]君）

[illegible]

（両手を挙げつつ）2月号のアルカディアを向け無くめくったとき、最初に見たページが編集後記でビビった人は、素直に挙手。

（神奈川県　[illegible]君）

[illegible]

『ネオジオバトルコロシアム』の[illegible]、『KOF XI』の[illegible]と、にわかに風雲づいてきた今日このごろ。そのうちジョ[illegible]さんとか出てこないかなぁ──256分の1の確率で。

（埼玉県　ケロパス君）

[illegible]

A·Fro回覧板　現在、A-Froで掲載される採用者のご住所（都道府県名）は、投稿者の皆様の現住所に準拠させてもらっています。また、「私の住所の表記はズム・シティにしてください!」といったように、架空の場所を希望されても、お答えすることができません。その点をご了承の上、今後ともたくさんのご投稿をよろしくお願いします！　なお、プレゼントが当たることがあるので、ご本名記載もお忘れ無く！

アルカディア大瀑布

雑誌を横にすれば夕テ組みさ！　などと意気揚々と吠えた担当もぐわを軒下に眺めつつ、今月も我らのパッション波動砲が迸るオモロオカシ投稿空間、「大瀑布」が始まったのです。

（東京都　昌明茶作さん）

A-Fro漫画道場

漫画を描かなくては生きていけない、優しくなければ生きる価値が無い……そんなハードボイルドはさておき、漫画作品をレッツ紹介するのが当道場であります。

（大阪府　成瀬徹さん）
☆プロたもの、できないはずないよネ。……いや、してほしいとは言わないさ

（福岡県　綾騎かおるさん）
Hそういや、秘書又は亡くなってるし京＆庵の世話に、特別労災は出ぬものか

（静岡県　あいのさん）
☆気持ちが分かる、あなたはポッパー 脳裏からリズムが離れん……

（静岡県　紫桜さん）
☆今年の花見桜はツナキ＆サラシ雅だ、せ……

（熊本県　エレ金哲君）
☆それで済むなら安いハートたッ！とりあえず音速で買ってくるへきか

（大阪府　アルルハイジさん）
☆国技に勝つのは、確かに困難……。いや、そういう次元ではない気配

（岩手県　慧利子さん）
同ネタとサゾハネタが多数早くも大瀑布向けの烙印か！（何？）

（石川県　かめ。さん）
☆いかん、スイッチが入ったかッ!!ちなみに「レトロゲーム」昔のゲームの略よ。

（埼玉県　でばいそ君）
H衣装原案は、ご同胞だそうで……二人でちゃんと責任とってくださいネ♪

（茨城県　KAGE1君）
☆「弩級と秋名ってコース似てる？」ハガキ裏より 意外なコラボかッ!?

（神奈川県　ヤサーサ君）
火力と装甲ではやはり無理か受験戦士諸兄は最後までカッツです！

（東京都　猿占掌君）
「L」はレオナのLだったのね……大佐、ぜひ大事にストックをば

おしえて雄師耀手！コーナー名!!

（京都府　劇団もんてかるろ君）
☆風の求道者、極みに立つ、これが冥土の嫌死ってヤツか

A・Fro回覧板　いよいよ季節も春めき間近、大政奉還た冬将軍！　ってカンジの時期になりつつあります。「大瀑布」は相変わらず季節とは関係無くスチールタッシュでアーマーストライクです（謎）。今回紹介している各コーナー以外にも、「俺国設立」とばかりにキャッチィなコーナーを設立してくれるのももちろん吉ですぞ!!　併せて「闘劇魂」の「闘羅武」各ネタコーナーもよろしく神様、

ゲルエロス村

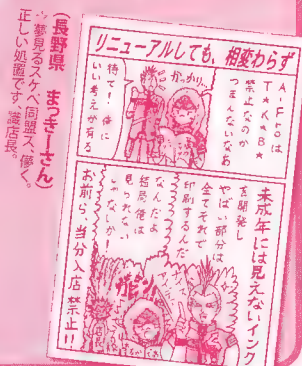
日々無軌道に健全なるエロスタイフーンを追い掛ける我ら。美容と健康にもいいと評判です(嘘)。

（東京都　良月君）
☆ヒィ、姐さんがえらいことにッ!? 名は体を表すとはこのことなのか。

（群馬県　弥七さん）
☆すらりと伸びた背筋に色香か！　背骨矯正は乙村村民の義務か……。

（青森県　あおささん）
☆謙虚な初入村、その覚悟やよし！　人類だったらギリだったやも(何)。

T・K・B物語

TKB禁止令でヘコむどころか、逆にネタに昇華する猛者が続出!? あんたら……素敵過ぎるぜッ!!

（千葉県　桃源☆郷君）
☆ミソゥはロボのTKBですか……と、遠い目をするしかない無力感。

（長野県　まっきーさん）
☆夢見るスケベ同盟ス、儚く。正しい処置です、運店長。

ブリセル大作戦

漫画道場に次ぐ投稿量を誇るという、「大瀑布」随一の人気コーナーがここさ！　今月もきゃわゆく変化したりした男性ゲームキャラの勇姿(?)を見よ！

（神奈川県　ソンガーシングライター君）
☆早くもマッスルグランプリなブリセルが！　ブリス超人の硬度は計測不能なのさ。

（北海道　秕宮さん）
☆ナカジ子ブーム、こっそり到来？　ハヤコ、ダルミに続くのか!?

（岩手県　サトウコオリさん）
☆ヒクラシ？　ミシェル？　何のことですか？」
（裏面より）……シーッ。

（静岡県　ココロザシノさん）
☆褐色デスロ組がものごっつ美麗に!? 冬だけど、心……夏っぽく火照りましたッ。

（新潟県　青霧住処さん）
☆フリスで魅せる天下一！　ですかこうなると、刀の名前は全部男性名ッスか……。

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作（Aマークが付いた作品）には、図書カード進呈中！

【投稿全般・秋の掟】
◎全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに。[illegible]いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。
◎投稿作品は「未発表」のものを。個人HPなどで発表する場合は[illegible]日以降にしていただくようお願いします。
◎投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。[illegible]品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
◎締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】
◎文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたい。
◎アフロスがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢いで！
◎E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
◎サイズはハガキ～A4くらい。[illegible]
◎イラスト内に文字を書くなど大きめに[illegible]以内に書くと掲載時に切れてしまうぞ！

【CGデータ作品投稿規定】
◎カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願い。[illegible]グレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
◎推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
◎セーブファイル形式はフォトショップ形式（psd）[illegible]非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
◎作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

（静岡県　Bambiさん）

次々号6月号の締め切りは……　3月17日（金）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
http://www.arcadiamagazine.com/

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!

サクラ咲き、サクラ舞う春のめでたさよ

寒さだった冬も明け、日差しも暖かくなってきました。卒業&入学シーズンで気持ちを新たにされているみなさんに、今月も選りすぐりの同人誌をお届けいたします!

案内人:レン・コイン(執事)&ハーネス・キバンヌ(メイド)
文章:ぬのまる　イラスト:オイコ

今月のオススメ

腰砕け系ギャグとハイテクニックな絵柄の融合!

ギャグ

サムライスピリッツ天下一剣客伝

寅バン主義

いそのチップ

B5判　20P　オフセット　表紙カラー
50円切手11枚(送料込)
〒599-8236　大阪府堺市深井沢町3117
浅羽ビル205　青山直樹

1～4Pの連作式ショートギャグ集。線質の使い分けや凝った構図で緊迫感ある画面を作りつつも、割としょーもないオチをガツンとぶつけてくる、そのギャップが楽しい1冊です!

---

beatmaniaⅡDX

The Land of Happiness

鎌子捲　メトロノーム

シリアス

[illegible]

B5判　36P　オフセット　表紙カラー
400円分無記名小為替+160円分切手+宛名シール
〒232-0044　神奈川県横浜市南区榎町2-40
有松様方「TLH」係

組織の戦闘員として殺戮を繰り返すギガとアーミー、といったオリジナル設定で描くストーリー2本。片方完結してないのが残念!

アヴァロンの鍵

アヴァれん坊天狗

ねこむち

ギャグ　4コマ

[illegible]

B5判　16P(+コピー8P)　オンデマンド印刷　表紙カラー
500円定額小為替(送料込)+宛名シール
〒253-0022　神奈川県茅ヶ崎市松浪2-9-15
高松美央

もうとにかくカワイイ1~2Pギャグと4コマを多数収録。8Pのコピー本が付録となっておりボリュームも満点、悪魔軍団も登場します。

三国志大戦

蒼天ドライブ

RetroLounge

ギャグ　4コマ

[illegible]

A5判　28P　オフセット　表紙カラー
400円分無記名小為替+150円分切手
〒321-0912　栃木県宇都宮市石井町2871-7
高橋めぐみ

曹操のワガママで魏軍全軍猫耳化計画発動!? クリッとした瞳のSD絵とほんわかしたネタ回しがかわいい4コマ&1Pギャグ集です。

アヴァロンの鍵

EGOISTE

101064(テントウムシ)

18禁　男×男　シリアス

[illegible]

A5判　44P　オフセット　表紙カラー
無記名小為替500円+切手140円+宛名シール
〒192-0904　東京都八王子市子安町2-17-16
パナハイツ鵜引202　須永様方LADYBIRD

シズマと自分とのギャップに煩悶するアリューシャ。切ない表情と手先の芝居、セリフ回しで繊細に描かれる心の動きに注目ですわ。

伝言板

同人

★アンケート回答者募集!

[illegible]

★よろずサークル「CANG」-シャング-会員募集!

[illegible]

〒063-0853　[illegible]
3-29　武田真紀様方　「CANG」
[illegible]

伝言板では[illegible]ほかさか封書に12字以内のタイトル、100字以内の本文、公開可能な住所を明記して送ってください。

●アイコンの説明●

ベースはゲームパロディ[illegible]何も記載されていない場合はゲーパロコミックです。
■攻略　記事にゲームの攻略が含まれた本であることを示しています。
■研究　[illegible]研究記事が含まれた本であることを示しています。[illegible]
■男×男／女×女　[illegible]作品が含まれていることを示しています。ただし[illegible]
■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申告によって表記しておりますが、編集部判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。
■ギャグ　ギャグ的要素を含むことを示しています。
■シリアス　シリアスな内容を含むことを示します。
■イラスト　イラスト集、あるいはイラストが多く収録されていることを示しています。
■4コマ　4コマ集、あるいは[illegible]いることを示しています。
■小説　小説本、あるいは[illegible]されていることを示しています。

■通信販売を申し込む方への諸注意
①無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。②あて名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記入したものです。③[illegible]欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼の無いように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。④サークル側の都合により本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承下さい。⑤万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した返信用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。⑥基本的に編集部はトラブルに関与できません。[illegible]下さい。

サムライスピリッツシリーズ　暁の四匹・弐式　君の好きだった歌

シリアス

B5判　36P　オンデマンド印刷　表紙カラー
送料込み400円分無記名小為替
〒183-0006　東京都府中市緑町1-19-3　吉田荘2
沼田様方　有葉貴重

壊帝ユガの力で修羅と羅刹に分離した閑丸とリムルル、計四人が主役の王道的少年マンガテイストのアクション。敵はオリキャラです。

デッドオアアライブシリーズ　あやねの寝屋　わるのり同盟

18禁　シリアス　小説

B5判　50P　オフセット　表紙カラー
500円分無記名小為替＋240円分切手＋宛名シール
〒679-4178　兵庫県たつの市龍野町立町57
中溝千織

ややダークでシリアスなハヤテ×あやね・ハヤブサ×カスミのマンガ1本のほか、ギャグ2本とハヤテ×あやねのシリアス小説を収録。

■ゲーパロ館投稿規定

[illegible]

あて先
[illegible]

締切
[illegible]

花も盛りの同人誌の春！

春のオールジャンルイベントスケジュール

地方の方、東京限定でごめんなさい

レン「冬コミも終わりましたね。でも、前に同人誌イベントの説明を受けたとき、中～大規模のオールジャンルイベントは春にもある、と聞いたような気がするんですけど……」
ハーネス「そうですわね。ゴールデンウィーク辺りにかけて、いくつも開催されますよ」

○**3月19日(日)**
HARUコミックシティ／東京ビッグサイト 東ホール　10:30～15:00
○**4月2日(日)**
コミックキャッスル2006春／池袋サンシャインシティ　11:00～15:30
○**4月23日(日)**
サンシャインクリエイション31／池袋サンシャインシティ　11:00～15:30
○**4月30日(日)**
TRCこ～みっく／東京流通センター　11:00～15:30
○**5月3日(祝)**
SUPERコミックシティ／東京ビッグサイト　東ホール　10:00～15:30
コミック・キャラクターズ!　2nd Impact／東京ビッグサイト　西ホール　11:00～16:00
○**5月4日(祝)**
SUPERコミックシティ／東京ビッグサイト　東ホール　10:00～15:30

新たなオールジャンルイベント！

レン「あれ？　12月号のときには見なかった名前がいくつかありますけど……」
ハーネス「そうですわね。2005年春、男性向け寄りのオールジャンル同人誌即売会の雄であった『Comic Revolution』が終了しました。そうなると、C.レヴォに参加していたサークル・一般参加者の受け皿となるべきイベントが求められます。そういった空気に答えたのか、いくつかのオールジャンル即売会が新たに立ち上げられたのですわ」

★「コミック・キャラクターズ!」：コミック・キャラクターズ準備会主催
春の開催が2回目となるオールジャンル即売会。参加募集サークル数2000。
http://www.comiccharacters.jp/index.htm
★「こ～みっく」：TRCこ～みっく準備会主催
「わかりやすく、参加しやすい即売会」を標榜して、2005年秋に第1回を開催。印刷所である有限会社エスエスピーの開催協力を得ている。参加募集サークル数1000。
http://www.co-mic.net/
★「コミックキャッスル」：コミックキャッスル準備会主催
かつて「デ・ジ・キャラット」のブロッコリーが主催していたイベントが、2005年秋に復活(今回は主催ではなくスポンサー)。2006春が2回目の開催。参加募集サークル数2000。
http://comiccastle.jp/

ハーネス「C.レヴォの後継を目指す関係からか、現時点では三つともPCゲームパロディを中心とした男性向けが多いようです。ただ、基本的にはどこもオールジャンルですから、将来的にどうなるかは分かりません。C.レヴォも、創始期は女性向けサークルの参加も多かったそうですからね」
レン「そうですね。オールジャンルである以上、アーケード系もある可能性はあるわけだし。よーし、事前にカタログを確かめてから行ってみます！」

雌雄同体シューティング設定、後半面！

エスプガルーダⅡ

espgaluda II

覚聖せよ。生まれし第三の輝石

設定資料集
PART Ⅱ

独特のデザインでオリジナリティあふれる世界を作り出したシューティング『エスプガルーダⅡ』。今回は、その続編の設定（後編）を紹介！
ケイブとキャラデの廣岡氏のコメントも収録!!

アンドレアルフース

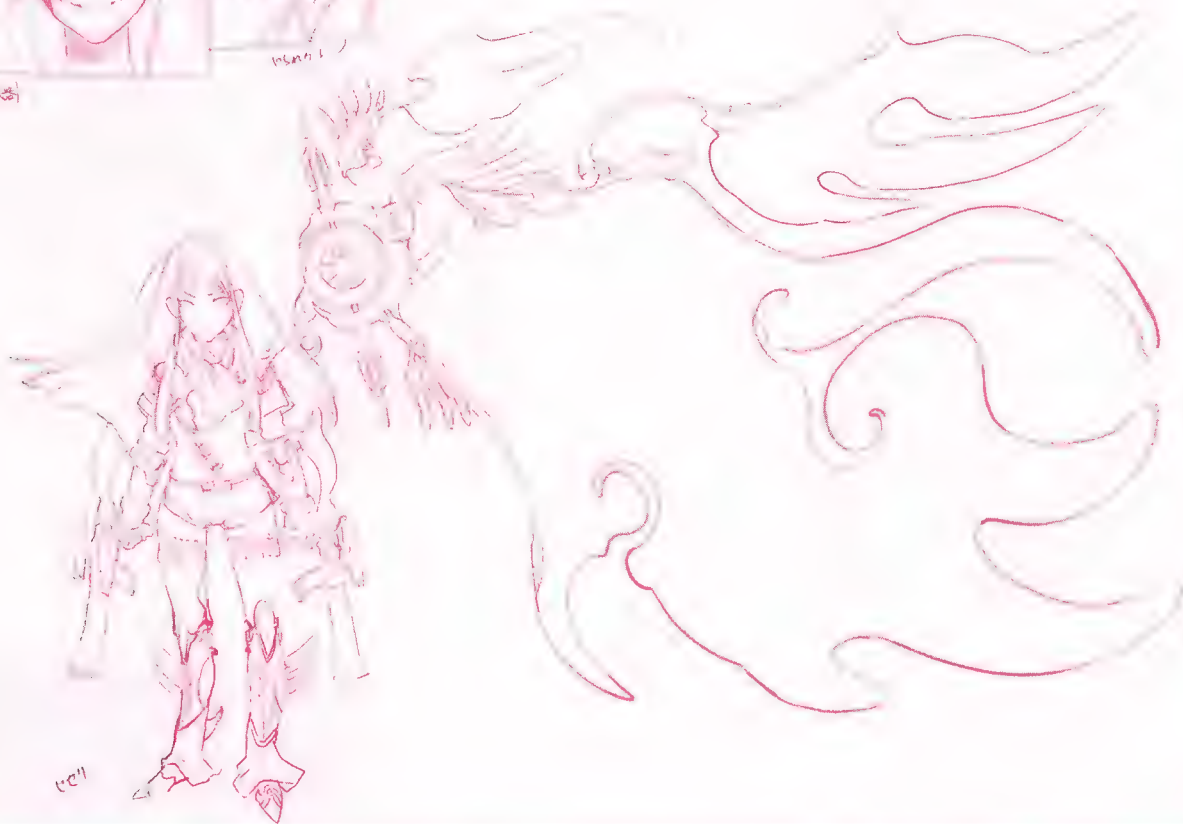
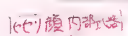
開発コメント

マダラ（戦車化前）

重機甲冑サレオス＆猛将マダラ

シンラ軍残党

セセリ

前大戦の生き残りの少女　前大戦時、瀕死になっているところをソーマ軍によって救われ、真聖霊機関の技術により一命を取りとめる。その後セセリの強い希望により、全身を兵器化し、体格も成人サイズにするという大改造手術を行なう。三年たった今もアゲハたちへの恨みは決して消えることはなく、生前に父ジャコウが用意していたドレスを身にまとい、三度彼らを待ち受ける。15歳。
「シンラ、そしてお父さまの仇——。ずっとこの時を待っていた……」

キャラクターデザイナーコメント

ソーマ軍・実験体

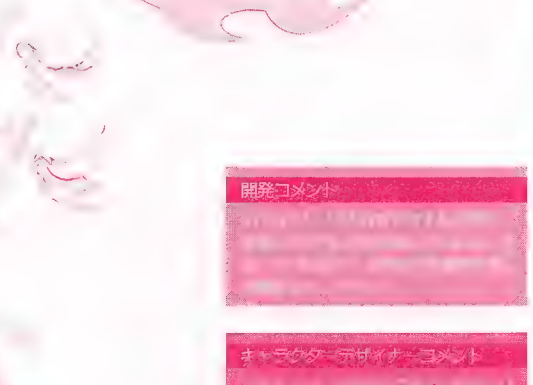
アサギクローン

アサギを元に造り出された妖聖人間、媒体はソーマ国の一般の子供たち、聖霊石はアゲハ・タテハの様に胸元に埋められている。

キャラクターデザイナーコメント

真ガルーダ

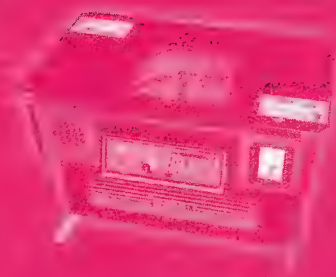
クジャク

ジャノメとツバメが融合した姿で、常時覚聖状態により超絶なる力を使うことができる。「これが本物の、そして究極のガルーダ!!　わき上がる力と快感……す、すごい、すご過ぎる！」

開発コメント

キャラクターデザイナーコメント

第39回 お菓子な地底のゆかいなピエロ

Mr.Do!

（ユニバーサル 1982年10月）

Text:小山[illegible] koyama@VGL.jp
（協力:VGLプロジェクト/あまちゅあらいん）

ゲームセンターは戦場だ。だが、その戦いの場でコミカルなかわいいキャラクターたちが、怪獣とバトルを繰り広げた時代があった。

82年に巻き起こったコミカルゲームのブームに飛び付いたメーカーは数多い。80年にサイドビューのモンスターアクション『スペースパニック』をヒットさせたユニバーサル（現アルゼ）もまた、そのブームに追随しようと新作を開発していたメーカーの一つであった。

82年秋に発表されたその新作アクションゲームの名は『Mr.Do!』。画面は『ディグダグ』に似たタイプの穴掘りアクションであったが、『レディバグ』を踏襲した絶妙といえるゲームバランスやEXTRAで残機を増やすシステムなど、そこに詰め込まれた要素はゲームをより面白いものに仕上げていた。

このゲーム、実は発表時にはディグダグを意識した白い雪だるまのような主人公であったのだが、発売時には同社のマスコットであるピエロに変更されている。そして80年代伝説のピエロ「ミスタードゥ」の活躍はここに始まったのだ。

地下世界は数字のステージ

プレイヤーは4方向レバーで主人公ミスタードゥを操作する。基本的には敵モンスターを全滅させるのが目的だ。攻撃方法にはパワーボールとリンゴ落としの2種類がある。ボールは穴の中を弾みながら飛ぶためどこへ飛んでいくか分からない半面、狙い方次第では離れた敵も攻撃できる。リンゴは地層を掘り進み、直下を掘れば落下するが、1段落ちただけでは割れず、横へ押してずらすことで待ちぶせをして落とすなど、さまざまなパターンがあった。ちなみに、モンスターの全滅以外にも画面上のチェリーを食べ尽くすことでもクリアでき、敵と戦わずに逃げ切ることもできる。また、スコア5,000点獲得ごとに出現するEXTRAモンスターを倒せば、その文字を獲得することができる。見事「EXTRA」の文字がそろえば、残機が一人追加された上に面クリアとなる。

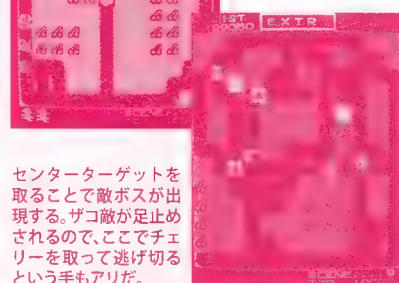
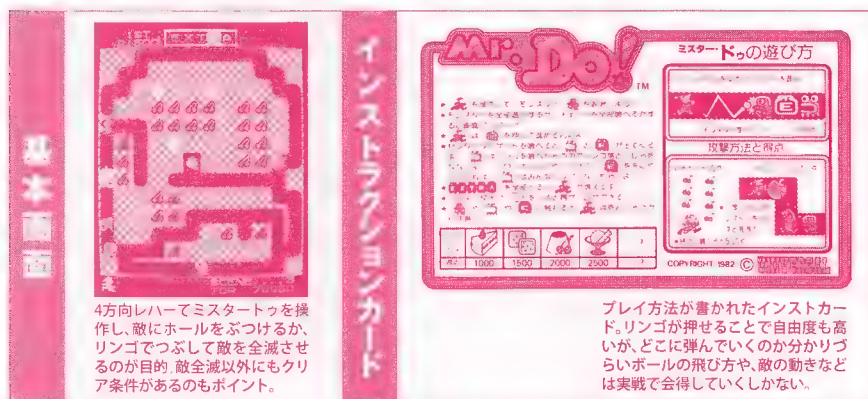
このゲームは同社の『レディバグ』同様に、全モンスターが巣から出た後、中央部分にセンターターゲットのお菓子が出現する。そのお菓子を取るとボーナス点と同時にモンスターが足止めされ、4匹の子分と共にEXTRAモンスターが登場する。子分はリンゴを食べる強敵だが、モンスターを全部倒すか、EXTRAモンスターを倒すと消滅しリンゴに変化する。

まれに落として割れたリンゴからダイヤモンドが出現し、これを取れば8,000点加算され面クリア、さらに1クレジット追加される。突然現れ、キラキラと効果音が鳴るダイヤを深追いし、結果的にやられてしまう不幸なピエロも多かったようだが、取ればもう1ゲームできるという豪勢なボーナスアイテムである。誘惑されるのも仕方ないといえるだろう。

このようなさまざまな展開が用意されたゲーム内容に加え、配置されたリンゴやキャラクターの動きの意外性もまたゲームを魅力的なものにしていた。ステージも多彩で、1、2、3、4、5、6、7、8、9、0の10個の数字がうまくデザインされていた。そのパステルカラーでお菓子をつめこんだケーキのようなデザインは、見た目でも人を惹き付けていたといえる。

ゲームの攻略としては多彩なパターンがあるのだが、基本的には高得点が狙える「長い縦穴を作ってのリンゴ落とし」が有効だ。見た目のかわいさとはうらはらに、巣から出てくるモンスターが2匹ごとに間隔が開くことなどを把握し、ウニョウニョと動くトリッキーな敵の動きを読み、パワーボールの補給タイミングを考えながら進む、手に汗握るゲームであった。

高得点を狙うか、ひたすらクリアを目指すか。はたまたEXTRAで残機を増やすかなど、ゲーム進行の幅が広く、当時多くのプレイヤーがチャレンジし続けたのもうなずける話である。

攻略法としては、リンゴのすぐ横に長い縦穴を掘って、リンゴを半分ずらして待つ。すぐに押して落とせる場所で待つのがポイント。

センターターゲットを取ることで敵ボスが出現する。ザコ敵が足止めされるので、ここでチェリーを取って逃げ切るという手もアリだ。

4方向レバーでミスタードゥを操作し、敵にボールをぶつけるか、リンゴでつぶして敵を全滅させるのが目的。敵全滅以外にもクリア条件があるのもポイント。

プレイ方法が書かれたインストカード。リンゴが押せることで自由度も高いが、どこに弾んでいくのか分かりづらいボールの飛び方や、敵の動きなどは実戦で会得していくしかない。

受け継がれるDoの遺伝子

『Mr.Do!』はユニバーサルのオリジナル基板よりも、タイトーが許諾を受けて生産した『T.T.Mr.Do!』基板が多く出回った。しかし表記が異なる以外は内容は同じものである。また、『Mr.Du!』や『Mr.Lo!』といったコピー基板が出回ったことや、バグ技が語り草になっているが、多くの店に導入され長期稼働し続けた名作ゲームといっていいだろう。

後に続編も作られたが、ユニバーサルは80年代に人気が出つつあった別事業のパチスロに主軸を移し、ゲーム事業から徐々に撤退した。同社が発売したシリーズは初代と「ユニコーン」「ワイルドライド」の3作でいったん終了した。

ユニバーサルの規模縮小に伴い、主な開発者はテーカン（現テクモ）やカプコンなどへ移籍し、『Mr.Do!』の遺伝子は業界に広く分散しながら受け継がれることとなる。ゲームがだれによって作られ、だれの手を経て、だれが遊ぶのか……。ゲームというものは不思議な縁でつながっているのかもしれない。

ピエロは道化師とも呼ばれる。戦い、そして負けても転んでもそれを見ている者を楽しませることが役目なのだ、そしてあの時代、小さな画面の中で戦ったピエロの記憶は、今もだれかの中で輝き続けていることだろう。

ゲームの系譜

ミスタードゥの残したもの

ゲーム内容は異なるが『Mr.Do!』にはいくつかの続編が登場した。83年の『Mr.Do! VSユニコーン』、84年の『Mr.Do'sワイルドライド』、85年の撤退時に開発中で発売中止となったLDゲーム『アドベンチャーMr.Do』などである。第4作『Doドロップ/Do!RunRun』は幻となったが、87年にディストリビューターを通じ『スーパーピエロ』の名称で市場流通している。また、99年ビスコからネオジオ用『NEO Mr.Do!』が発売されている。

83年発売の『Mr.Do! VS ユニコーン』

■参考資料

「ゲームマシン」1981年-1982年（アミューズメント通信社）
「アミューズメントライフ」1982-1983年（アミューズメントライフ）
「オールドゲームの世界」シリーズ（流線堂）
「究極ビデオゲームリスト2003」（AMPグループ/アマチュアライン）

募集

レトロゲームや当時の思い出に関する情報・お便りや質問などを募集中です。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
アルカディア編集部「AGLコーナー」まで

【お知らせ】
AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」が開設中です。
（http://amp.tri6.net E-Mail amp@tri6.net）

猛者通信ドス龍

DOS2本目 バンダイ→ナムコロボ

TV業界が絶対に逆らえない巨大権力にすら立ち向かう特攻野郎、それが猛者通信！　であるわけでもなく、どちらかというと長いものにはマカロン、のスタンスで旅を続けるのでありました。

文　シ．タップセ　キャラ紹介&漫画：天野シロ
穴埋め　ケソ

登場人物とか

まさ
ゴルガリ団も裸足で逃げ出す再生能力を持ってして、ズバババッサリ感を身をもって体現するのヒットマン。入場テーマはクイーンの「ウィ・ウィル・ロック・ユー」。

ケソ
「俺はアミバと添いとげる！（遅）」と叫んでは、近隣から民事訴訟を起こされるフル・モンティ。三度のシーメーより好きな言葉は金満主義と既得権力。

ブニョ
モセルの正規担当編集。この春『GCB』にてユニバーサルセンチュリー参入を目指すものの、ダップセの原稿の遅さに南極条約破棄の構えを見せる。

EPISODE：01

二大怪獣東京を襲撃

Tokyo is attacked.

まさ　おお　けそる　よ　しんでしまうとは　なさけない。

事務所の床で寝ていたケソ　……むにゃむにゃ……おや、まさ兄ィ、もう朝ですか？

まさ　朝というか、お天道様はすでに中天に登ってオルガ・ブリーズ。

ケソ　ドゥワ！　ヤヤヤヤバス！　今日午前中までに電気料金を払わないと、家の電気が止まってしまうでゴワス！

（2月2日付け・実話）

まさ　フェフェフェ。もうすでにトゥーレイトさなあ。ケソの家に生息する熱帯魚は「シバウ、確認！（擦）」と相成っておるだろう。

突如現れた編集ブニョ　っていうか、別にケソは熱帯魚なんか飼ってないでしょ。

ケソ　冷蔵庫に保管している長崎名物「かんころモチ」が腐ってしまうヨウ。えっぐうぃっく。

まさ　生まれの不幸を呪うがいいさね。ところで、のぐっちゃんが事務所に居るということは、モセルの打ち合わせに来たということに相違無いと具申するがどうか。

ブニョ　次の猛者だけど、何をやろうかと思ってね。

まさ　ムス。何か旬のネタでいくか。「ゲーム会社粉飾決算バチュー」とか。

ブニョ　何てこと言うんですか。そんな外道を働いている会社はゲーム業界にはいませんよ。

ケソ　3月といえばもう春。何かイベントなんぞはありませんでしたっけ？

ブニョ　イベントというか業界的には、この春からバンダイとナムコが経営統合する、っていう運びが注目されてるね。

まさ　そういえばそうだった。会社名とかは「バムコ」とかになるのかね。

ケソ　「ナムダイ」とか。「南無DIE」とかいうとチョトコワイネ。

ブニョ　どーしてそんな違和感のある名前にする必要があるんですか。普通に「バンダイナムコ」ですよ。

まさ　なるほど。コムナイダンバか。

ブニョ　逆に読む必要もないです。

ケソ　業界の二大巨人が合身することで、さまざまな新ムーブメントが起こりそうですね、などとジャーナリストぶった発言をしてみる僕ですが。やっぱり、パックマンのオデコにガンダムアンテナとかが付くんスかねえ。

まさ　全部黄色でカラーリングも統一されてていいのではないかハイパソ！（クロックアップしつつ高速で膝をたたく音）

ブニョ　じゃあ、今回はこの大型合併について語っていきますか。

ダップセ　ラーサ！

ナムコが誇る数々の名作が、バンダイパワーで新生する予感アリアリだと言うのかい!?

EPISODE：02

悪魔と天使の間に

Between an angel and evil.

まさ　バンダイとナムコが手を組むことで注目したい点は、それぞれのブランドカラーの融合さな。ナムコはクリエイティブなオリジナルコンテンツ、一方のバンダイはマンガやアニメを原作とする強力なキャラクターコンテンツ。その二つが融合すると、もうスーパーノヴァ千発分の大爆発を起こすのではないかね。

ケソ　っていうかァ～ソレまぢ強め～（ギャル調）。

ブニョ　まず考えられるのは、これまでバンダイが作ってた版権モノのゲームをナムコが制作する、という流れだね。その代表的なタイトルが、現在制作中の『機動戦士ガンダム　戦場の絆（仮題）』じゃないのかな。

まさ　ホフム。ナムコはナムコでこれまで版権モノのゲームをいくつか手掛けておったが、今後はそれが一層加速するやもしれぬな。

ケソ　そーいや、その昔ファミコンでバンダイが発売した横シュー『超時空要塞マクロス』はナムコ制作でしたな。曲がシャンパイロン。

まさ　ホムス。するってえと、統合のフラグは20年以上前に既に立ってたとそう申すのだな。

ケソ　ええ。僕はそのころから「ナムコとバンダイは絶対に経営統合する」と確信を持ってましたね。小学校の時の卒業文集にも書きましたし。

ブニョ　……真顔で嘘つかないように。

まさ　ナムコが版権モノを作るにしても、ナムコらしさが否応無く見え隠れしておるのだろう。

ケソ　当然ッスよ！　『ふたりはプリキュア　スプラッタスター』とか『サムライチャンプノレー feat.ピストル大名』とか、ナムコらしさを十二分に盛り込んだ作品が来るのではないでしょうかスピ！（鼻息）

ブニョ　ナムコらしいといえばらしいけど、実現度120%無理だって！

頭に大筒、というヒップホップなスタイルが話題を呼んだ『ピス大』。続編希望。

まさ　最近では『ドラゴンボール』や『キン肉マン』などのタイトルをアーケードに送り込んできているバンダイだが、以前はバンプレストからのリリースがメインだったさな。

ケソ　バンプレストからは版権モノだけでなく『銃弾羅（ガンダーラ）』や『アクウギャレット』という、タイトルからしてIディアYOUモアなゲームが出てましたな。

まさ　余談だが、昔バンプレストに『ウ

ルトラマン倶楽部』の取材へ行った際に、開発の方に「ダダの笑い声には特に力を入れてます」と説明されて、薄暗い取材室でダダの笑い声を延々と聞かされて「うーん、なるほど」と微妙な受け答えをしていたことを思い出したさね。
ケソ　いい……話ですね（ほろり）。
ブニョ　ど、どの辺が⁉

EPISODE : 03
俺が世界のギョーゼルキング
Men's Kinhdom

ケソ　そいや、ナンジャタウンは何か変わるんですかね？　あとスイーツフォレストや餃子スタジアムといったフードテーマパークはどうなっちまうんですかッ⁉
まさ　きっとバンダイのディレクションがガッツリと入って、ナンジャタウンの餃子スタジアムは味吉食堂、スィーツフォレストはパンタジアに変えられてしまうことじゃろうフェフェフェフェ。
ケソ　グギギ！　そんなんいややー！
ブニョ　いや、その辺は別に変わらないと思うけどね。
まさ　い～やわからんっぺれ～。バンダイの統合の真の狙いは、ナンジャタウンやスイフォレかもしれぬ。
ブニョ　フードテーマパークのほかにもナムコには魅力的なコンテンツがたくさんあるでしょ？　逆に、ナムコキャラをバンダイがキャラクタービジネス路線に乗せるという線もアリでしょ？
ケソ　すぐに思い付きそうなところだと、『アイドルマスター』をバンダイがアニメ化とか。
ブニョ　それはかなり実現度が高いかも。
まさ　『スプラッターハウス』の実写化などはどうか。日曜朝のスーパーヒーローチャンネル枠とかがいいのではないかね君。
ブニョ　……いろいろと微妙です。
ケソ　VS.シリーズはどうでしょうか。従来のナムコキャラと、版権モノを戦わせてみる夢のコラボですよ。例えば……海の王様『エメラルディア』VS.『沈黙の艦隊』とか。
ブニョ　一介のイルカが原潜とどうやって戦うのさ！
まさ　どうせなら『ベラボーマン』に登場したサラリーマンの主人公・中村等と、アースノイド最強企業戦士のサラリーマン金太郎を戦わせて、最強サラリーマンを決めるといいだろう。題して『サラ金vs.ベラボー』だよ。
ブニョ　『サラリーマン金太郎』はサミーですってば。全然関係無いじゃないですか。
まさ　そしてこの諦念……。

『ベラボーマン』は、フツーのリーマン"中村等"が、超絶倫人に変身し、町内の平和を守る、イナセなアクションゲームナノダ。

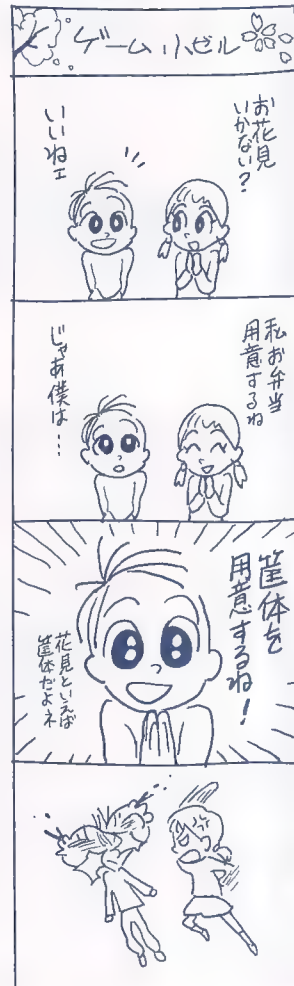
EPISODE : 04
えりかとさとるの摩訶不思議アドベンャー
Dream adventure

まさ　バンダイのキャラクターコンテンツの中で強力なのは、やはり『ガンダム』と『ドラゴンボール』さな。このうち、ガンダムはすでにコラボレーションが実現しているので、今度はDBにてナムコとコラボしていただきたいのだがね。
ケソ　ハイッ！（挙手）　ナムコの名作と合身させた『ドラゴンボールバスター』はいかがでしょうかッ⁉
まさ　ふむ。ゲーム内容はおいておくとして、タイトルの語呂だけは勢いがあるな。
ブニョ　ホントにタイトルの勢いだけでしょ⁉
ケソ　『ドラゴンクロニクル』に、シレーっとシェンロンを出すというのはどうでしょうか。
まさ　そそそそそれいい！　しかし、龍ッ玉を7個集めるのが骨折れまくりでプセキュ～という流れを期待したいところさね。
ブニョ　じゃあさ、逆にナムコキャラを『ドラゴンボール』の格闘ゲームに出してみるってのはどうなの。ポールとか平八なら、気合で十分戦えそうじゃない？
ケソ　ルーポーの崩拳でヤムチャが吹っ飛ばされるところ、ぜひ見てみたいであります！
まさ　それなら、吉光あたりを出すとよかろう。あやつは空も飛べるしな。
ケソ　でも、刀を回して飛んでいるときはガードもへったくれもないので、マトにしてくれとイワン・カペリの無防備さですё！
まさ　飛び上がった瞬間にケィ・オウ確定さな。
ブニョ　だめじゃん！

まさ　思い出したが、『ゼビウス3D/G』では、ポールと平八が隠しキャラとして登場してたな。その時は、二人とも空をのびのびと飛んでおったぞ。
ケソ　じゃ、じゃあアイツらを出せば全く問題、あ、ねいじゃないですか。
ブニョ　ただ飛ぶのを重視するんだったら、デビルカズヤとかデビル仁を出せばいいのでは。
まさ　そ、それ採用！

EPISODE : 05
戦い終わって～神々の黄昏～
It finishes fighting. Dusk of pantheon

まさ　そんなこんなでバンダイナムコの未来を占ってみたが、なかなか明るい未来が広がっていそうであるな。
ブニョ　その占いのほとんどが妄想と思いつきでしたけどね
ケソ　とりあえず、アーケードにもガンガン進出して、バンダイナムコならではの興奮をもたらしてホシス！
まさ　そういや、さっきの話の続きだがね。鳥山明先生に『鉄拳』キャラクターのデザインをしてらうという手もあるのではないか。これもある意味、『ドラゴンボール』とのコラボといえるのでは。
ケソ　まさ兄ィ、冴えてる～ゥ！
ブニョ　でも、鳥山明先生キャラデザインの3D格闘って……それって、ただの『トバルNo.1』では。
ダップセ　あ。

～つづく～

まさ兄ィ通信
大好評につき、まさ兄ィのうろ覚絵を定例化することを今決めた。まさかビメルと言っても描いてもらっちゃうZO!　最近引いたキラは【インフィニティ】だけど、【冥剣ユラナス】は1枚も引いてないまさ兄ィに描いてほしい、ゲームに関係するテーマを皆から大募集！　正解者には原画をプレゼント！　ど～んとこい!!（上田風に読めぃ）

猛者っ子通信
誌面が変わっても、やってることも原稿の遅さも変わらないシ☆ダップセにやらせたいことをリクエストしてください。気が向いたら採用するかもしれません（しないかも）。住所氏名もお忘れなく。
◎あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1 (株)エンターブレイン アルカディア編集部 猛者通信ドス編係
◎もしくは電子メールにて
mosa@arcadiamagazine.com

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

New Release

式神の城Ⅲ オリジナルサウンドトラック

発売元：ティームエンタテインメント／KDSD-00098／03.24 on sale!／価格：2,940円（税込）

コミックス化などさまざまなメディアミックス展開を行なっている『式神の城』シリーズ。シューティングゲームにあまり詳しくない人もタイトルを聞いたことくらいはあるのではないだろうか。ご存知の通り、「連続失踪・昏睡事件を解決するために、異能力者たちが小国アルカランドを舞台に闘いを繰り広げる」という、シリーズ最新作『式神の城Ⅲ』の稼働も開始され、より一層の盛り上がりを見せている。

なんと、その「式神の城Ⅲ」のサントラが早くも登場となる。ゲーム中のサウンドは余すことなく収録し、ボーナストラックにはゲーム未使用の楽曲も収録されているぞ。ピクチャーディスク、リバースパッケージは描き下ろしイラストとなっているのでファン必携のサントラといえるだろう！

■収録曲
Theme of Shikigami a Reprise
Theme of Shikigami a Reprise2
In the Heavens
An Obstacle
Flower's Jam
Raging Torrent
Arrow
Low Drive
Cold Breeze
Opalescence
Howl
In to a Core
Phases of The Moon
Phases of The Moon ver.2
Ending...
Rest Oneself
Flying S3MIX
Universe S3MIX
Abyss S3MIX
ほか、全25曲収録

※イメージ画像のため実際の商品写真とは異なります。

ザ・キング・オブ・ファイターズ XI サウンドコレクション

発売元：サイトロン／SCDC-00517〜518／03.24 on sale!／価格：2,940円（税込）

闘劇予選でもアーケードでも、日々熱い闘いが繰り広げられている「ザ・キング・オブ・ファイターズXI」。その闘いを彩ってきた珠玉のゲームミュージックたちを収めたサントラが満を持して登場する。

なんとこのサントラには、アーケード版のすべての楽曲に加えて、アレンジ版の楽曲が収録されているのだ。大ボリュームの2枚組となっているので、KOFっ子も大満足できること間違いなしだといえるだろう！　ちなみにアレンジ版の楽曲を担当しているのは、アニメ版ムシキングやテニスの王子様などで有名な高田耕至氏とのことなので、アーケード版をやりこんだ人はどのようなアレンジがされているか、聴き比べてみるのも楽しいぞ。

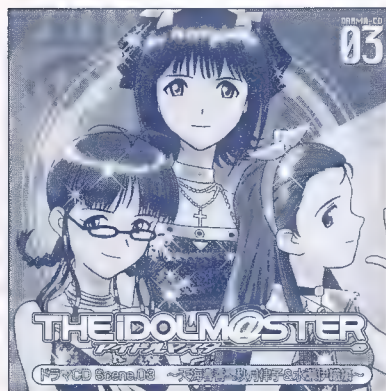
■収録曲（2枚組）
The King Of Fighters XI
joker
Street dancer
白い世界
King
凛々
ほか、全74曲収録

THE IDOLM@STER MASTERPIECE 04

発売元：コロムビアミュージックエンタテインメント／COCX-33612（初回盤）、COCX-33617（通常盤）／03.22 on sale!／価格：3,000円（税込）

アイマス人気はとどまるところを知らず、ついに『MASTERPIECE 04』が発売となる。今回は「太陽のジェラシー」「エージェント夜を往く」「おはよう!!朝ごはん」の録り下ろしのロングバージョンが収録されているぞ。また、M@STER VERSIONの以外の楽曲は、先日開催された「THE IDOLM@STER スーパープロデューサートーナメント」を勝ち抜いたプロデューサーが編成したユニットが歌っているのだ。そちらも注目だ！

■収録曲
太陽のジェラシー（M@STER VERSION）
エージェント夜を往く（M@STER VERSION）
おはよう!!朝ごはん（M@STER VERSION）
太陽のジェラシー（M@STER VERSION）<オリジナル・カラオケ>
エージェント夜を往く（M@STER VERSION）<オリジナル・カラオケ>
おはよう!!朝ごはん（M@STER VERSION）<オリジナル・カラオケ>
THE IDOLM@STER（ゲームバージョン）
太陽のジェラシー
蒼い鳥
First Stage
おはよう!!朝ごはん
魔法をかけて!
9:02pm
Here we go!!
エージェント夜を往く
ポジティブ!
ボーナストラック・トーク

※イメージ画像のため実際の商品写真とは異なります。

ドラマCD アイドルマスター Scene.03　天海春香&秋月律子&水瀬伊織編

発売元：フロンティアワークス／FCCG-0003／03.24 on sale!／価格：3,150円（税込）

このコーナーでもおなじみ『ドラマCD アイドルマスター』の第3弾が登場だ。今回は春香、律子、伊織がメインパーソナリティを務めるラジオ番組「Radio idol star（ラジオ アイドルスター）」のお悩みコーナーに掛かってきた一本の電話からストーリーが展開する。果たして生番組中の彼女たちは、電話の少女「アヤ」からの挑戦に立ち向かうことができるのか!?　プロデューサーとしてハラハラしながら放送を見守ろう！

■収録曲
アイスタ ON AIR !!
お悩み相談室でのできごと
Serching for Aya !!
私のこと、覚えていて・・・
重なりあう歌声
BONUS　TRACK
ボーナストラック
「もしも春香が刑事だったら」
「もしも律子がタクシー運転手だったら」
「もしも伊織がマッチ売りの少女だったら」

※イメージ画像のため実際の商品写真とは異なります。

NEO・GEO　ギャルズグラフィティ&キャラクターミュージッククリップ DVD×2

発売元：サイトロン／SDDV-00033〜34／03.24 on sale!／価格：5,040円（税込）

「ネオジオ ギャルズグラフィティ」は1994年に発売されたネオジオゲームに登場する女の子をフィーチャーした映像作品だ。当時、ビデオとLDで販売された商品がついにDVDでよみがえる！　チャムチャムの声を担当した千葉麗子が司会進行役となりさまざまなコスプレを披露するなど、あの当時を生きたゲーマーは懐かしい映像が満載！　もう1枚のDVDには、キャラクターのミュージッククリップを収録だ！

■ナビゲーター
千葉麗子
■キャスト
龍虎の拳（ユリ・サカザキ）
サムライスピリッツ（ナコルル、リムルル、シャルロット）ほか
餓狼伝説（不知火舞）ほか
月下の剣士（一条あかり）ほか
KOF（アテナ）ほか
《原作》SNKプレイモア、ポニーキャニオン

※イメージ画像のため実際の商品写真とは異なります。

攻略クロニクルシリーズ　ゲイングランド&クラックダウン

発売元：サイトロン／SDDV-00031〜32／03.24 on sale!／価格：6,090円（税込）

現役ゲーマーによる、超一流のプレイを余すとこなく完全収録した攻略DVDが登場。第1弾となる今回の作品は『ゲイングランド』と『クラックダウン』という渋いチョイスとなっている。「すべてのステージを、理想の点数（動き）に限りなく近づけました」とのうたい文句も納得の出来だが、ゲーム中に流れるすべての楽曲を収録したサウンドトラックCDも付属するので、VGMファンもぜひチェックしてほしいタイトルとなっている。

■収録曲
DISC1：ゲーム攻略映像DVD（100分）
DISC2：ゲイングランド&クラックダウン オリジナルサウンドトラック

※封入された特製ブックレットにはゲームの資料を可能な限り収録

全国ゲームセンターイベント準備会発

ゲームセンターイベントリスト

卒業と入学のシーズン、3月。それと同時に闘劇の予選が佳境を迎えるシーズンでもあるのだ！このコーナーで日本全国の予選スケジュールをチェックし、本戦出場権を獲得せよ！

北海道

★深川セントラルボウル
北海道深川市音江町豊泉3　☎0164-25-2771

3/19　13:00　アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル
◆定員16名、参加費は店頭にて

宮城県

★ゲームパラダイス パインズ
仙台市泉区松森字兵衛58-1　☎022-374-3451

3/5　17:00　GGXX SLASH 大会
3/11　19:30　MBAC 2on2 大会
3/19　19:00　ヴァンパイアセイヴァー ランバト
3/21　17:00　GGXX SLASH 大会
※大会の参加費は100円

★ネオジオボウル　仙台名取店
宮城県名取市飯野坂字土城堀143　☎022-383-1811

3/5　13:00　ムシキング大会
3/11　13:00　ラブ&ベリー大会
3/12　13:00　WCCF 大会(15歳未満限定)
3/19　13:00　ムシキング大会
3/25　13:00　ラブ&ベリー大会
3/26　13:00　WCCF 大会(15歳未満限定)

茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3　☎029-244-9900
http://makiap.haru.gs/

3/4　20:00　KOF XI 大会
◆闘劇予選
3/11　20:00　鉄拳5 DR 大会
3/18　22:00　VF4 FT 大会
3/25　22:00　KOF2002 大会

★プレビジョイカム石岡店
石岡市八軒台3214-1　☎0299-22-6758

3/12　15:00　鉄拳5 DR 2on2 大会
3/18　18:30　GGXX SLASH 2on2 大会
◆参加費はすべて100円

栃木県

★ケアンズ
宇都宮市伝馬町3-21　☎028-636-3100
http://id18.fm-p.jp/26/hisuicup/

3/11　17:00　MBAC 大会
◆途中キャラ変更不可、参加費100円
3/12　17:00　MBAC 2on2 大会
◆途中キャラ変更不可、参加費1チーム200円
3/18　17:00　GGXX SLASH 大会
◆途中キャラ変更不可、参加費100円

3/19　17:00　KOF XI 大会
◆参加費100円
3/26　14:00　アヴァロンの鍵 弐 大会
◆デッキフリー、途中変更不可、参加費500円

埼玉県

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1　☎048-533-3054
http://www.charaget.co.jp/k4.htm

3/11　19:00　パカパカパッションSP 大会
3/12　13:30　スパ IIX 大会
◆13時受付締め切り
3/25　19:00　パカパカパッション2 大会
毎週土曜　18:00　MBAC 大会
◆Ver.A 使用
毎週土曜　20:00　GGXX SLASH 大会
※すべて参加費無料　受付は当日のみ

千葉県

★アミューズメントエース津田沼
船橋市前原西2-15-1　☎047-475-8918

3/4　15:00　ドラゴンボールZカードダス 大会
◆中学生以下限定
3/5　15:00　旋光の輪舞 大会
3/11　15:00　ゾイド∞ 2on2 大会
3/12　15:00　モンスターゲートII 大会
3/18　15:00　ドラゴンボールZカードダス 大会
3/19　13:00　アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル
◆参加費500円、定員32名
3/26　15:00　北斗の拳 大会
◆闘劇予選
※アヴァロンの鍵以外の大会参加費は一人100円

★アミューズメントスポット わくわく
市川市市川3-29-7 KSビル1F　☎047-324-8228
http://www22.big.or.jp/~mika_s/index.html

3/5　14:00　ファイターズヒストリーダイナマイト大会
3/12　14:00　ときめきメモリアル対戦ぱずるだま 大会
3/19　14:00　ぷよぷよ通 大会
3/25　19:00　ハイパーストリートファイターII大会
◆大会終了後に200円でフリープレイイベント有り(大会優勝者は無料)
3/26　14:00　餓狼伝説SPECIAL 大会
※ハイパーストリートファイターIIをのぞく上記大会は終了後に500円でフリープレイイベント有り(大会優勝者は無料)

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2　0439-54-1212

3/4　17:00　北斗の拳 大会
3/11　17:00　北斗の拳 大会

★ダカーポ
君津市外箕輪91-1　0439-54-1212

3/25　16:00　WCCF 大会

★ポポロ
君津市坂田673-11　0439-54-1212

3/21　16:00　鉄拳5 DR 大会

★メッセ102 四街道
四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル_1F　☎043-424-6070
http://messe102.com/

3/4　終日　フリープレイ
◆対象タイトルはストIII3rd、KOF XI
3/5　終日　フリープレイ
◆対象タイトルは北斗の拳、MBAC
3/10　終日　GGXX SLASH フリープレイ
3/17　終日　フリープレイ
◆対象タイトルは北斗の拳、MBAC
3/18　終日　フリープレイ
◆対象タイトルはストIII3rd、KOF XI
3/25　終日　鉄拳5 DR フリープレイ
3/31　終日　GGXX SLASH フリープレイ

東京都

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル_B1～3F　☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

3/5　15:00　KOF XI 大会
◆闘劇予選
3/12　15:00　ガンダムSEED 2on 2 大会
◆参加費無料
3/19　13:00　アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル
◆定員24名、参加費500円
3/21　15:00　MBAC 大会
◆闘劇予選、参加費100円
毎週月曜日　19:00　GGXX SLASH ランバト
◆参加費100円

★ゲームラビリンス
練馬区北町2-36-24　03-3935-8022

3/4　17:00　GGXX SLASH 2on2 大会
3/11　17:00　MBAC 大会
◆Ver.A 使用
3/18　17:00　ZガンダムDX 2on2 大会
3/25　17:00　MBAC 2on2 大会
◆Ver.A 使用
※すべて参加費100円、当日受付

★TRF@メイドゲーセン
中野区中野5-52-15 中野ブロードウェイ412-2　☎03-3389-7166
http://www.trftrf.com/

毎週月曜日　10:00　全台フリープレイ
◆参加費500円、閉店まで、詳細はHP参照
毎週火曜日　19:00　GGXX SLASH 大会
毎週水曜日　19:00　MBAC ランダム2on2 大会
毎週木曜日　20:00　ストIII3rd 大会
毎週金曜日　19:00　MBAC 2on2大会

Event Pick Up !

バージョンアップし、闘いもさらに白熱！

1月下旬にバージョンアップした「WCCF」。ここではその「WCCF」の大会を集めてみたぞ。AIが微調整されたことにより、いままでとは違った戦術や選手の起用が必要とされるはず。手塩にかけて育てたチームの実力を試してみては？

WCCFイベントスケジュール

店　名	日付	開始時間
楽市楽座佐世保店	3/5	19:00
ネオジオボウル　仙台名取店	3/12	13:00
アミューズメントジャングルクラブ堅田店	3/19	20:00
ネオジオボウル　仙台名取店	3/26	13:00
ダカーポ	3/26	16:00
アミューズメントパーク　エルロフト	毎週土曜	25:00
ゲームプラザ OKA III	毎週土曜	21:00

神奈川県

★ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ_1F　☎0467-87-8802
http://www.adores.co.jp/

3/25　20:00　鉄拳5 DR 大会
◆定員16名、3月18日から受け付け開始

新潟県

★ゲームセンター GLAD
長岡市城内町1-2-6　☎0258-36-7737

3/4　15:00　GGXX SLASH 大会
3/25　15:00　GGXX SLASH 大会
◆レディース大会

富山県

★アミューズランド ガディス
富山県高岡市下関6-1 高岡ステーションビル地下街　0766-24-8450

3/4　21:00　KOF XI&KOF2002 大会
3/11　20:00　ティンクルスタースプライツ ランバト
3/12　15:00　ティンクルスタースプライツ 大会
3/18　19:00　サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会
3/25　20:00　GGXX SLASH 大会

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24　076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=azpress

3/3　21:00　鉄拳5 DR ランバト
3/4　20:00　北斗の拳 大会
3/5　17:00　カプエス2 大会
3/11　20:00　北斗の拳 大会
3/12　17:00　カプエス2 大会
3/18　20:00　北斗の拳 大会
3/19　17:00　カプエス2 大会

- 3/24 21:00 鉄拳5 DR ランバト
- 3/25 20:00 北斗の拳 大会 ◆闘劇予選
- 3/26 17:00 カプエス2 大会

三重県

★ビッグジョイ鈴鹿
三重県鈴鹿市磯山3-3-1 ☎059-388-9000

- 3/19 未定 アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトルバトル

※開催時間、参加費などの詳細はアヴァロンズゲート「弐」(http://avalonsgate.net)まで

滋賀県

★アミューズメントジャングルクラブ堅田店
大津市今堅田2丁目39-22 ☎077-573-7717

- 3/5 10:00 三国志大戦 大会
- 3/6 19:00 北斗の拳 大会
- 3/12 13:00 頭文字D Ver.3 大会
- 3/13 13:00 GGXX SLASH 大会 ◆闘劇予選
- 3/19 20:00 WCCF 大会
- 3/20 19:00 MBAC 大会
- 3/22 16:00 ガンダムSEED 大会
- 3/26 19:00 KOF XI 大会
- 3/27 19:00 鉄拳5 DR 大会

※詳細は店舗まで、電話やFAXによる受付は行なっていません

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030

- 3/12 14:00 MBAC 大会
- 3/18 20:00 鉄拳5 DR 大会
- 3/26 14:00 MBAC 大会

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12番地 ☎075-316-2675

- 3/4 19:00 北斗の拳 大会
- 3/11 17:00 GGXX SLASH 大会
- 3/18 19:00 ガンダムSEED 大会
- 3/25 17:00 GGXX SLASH 大会

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367

- 3/3 25:00 鉄拳5 DR 大会
- 3/5 15:00 ガンダムSEED 大会
- 3/12 15:00 頭文字D ver.3 大会
- 3/17 25:00 鉄拳5 DR 大会
- 3/19 15:00 MBAC 大会
- 3/26 15:00 GGXX SLASH 大会
- 3/31 25:00 鉄拳5 DR 大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地 ☎075-502-5765

- 3/25 17:00 鉄拳5 DR 大会
- 3/11 17:00 超ドラゴンボールZ 大会
- 3/18 17:00 GGXX SLASH 大会

★タウンスポット 高槻店
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530

- 3/7 20:00 超ドラゴンボールZ 大会
- 3/14 20:00 ガンダムSEED 大会
- 3/21 20:00 鉄拳5 DR 大会
- 3/28 20:00 GGXX SLASH 大会
- 毎週土曜日 13:00 ラブ&ベリー 大会
- 毎週日曜日 13:00 ムシキング 大会

★ネオアミューズメントスペース a-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303_A-Breakビル_2F 075-251-2323
http://www.a-cho.com/

- 3/9 19:00 GGXX SLASH ランバト
- 3/11 16:00 QMA3 ランバト
- 3/12 12:00 ポップンミュージック13 大会
- 3/12 13:00 アヴァロンの鍵 弐 ランバト ◆参加費500円
- 3/18 17:00 ストリートファイターZERO 3 ランバト
- 3/19 13:00 ストⅢ3rd ランバト
- 3/21 13:00 GGXX SLASH ランバト

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト
大阪府茨木市宇野辺1-4-3 ☎072-623-7161

- 毎週土曜日 25:00 WCCF 大会
- 3/5 19:00 バトルギア4 大会
- 3/12 19:00 QMA3 大会
- 3/19 19:00 VF4 FT 大会 ◆闘劇予選
- 3/21 19:00 頭文字D Ver.3 大会
- 3/26 19:00 ガンダムSEED 大会

★エンジョイパラダイス
大阪府東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6788-3069

- 3/5 20:00 鉄拳5 DR 大会
- 3/12 20:00 頭文字D Ver.3 大会
- 3/26 17:00 GGXX SLASH 大会

※受付は大会開始1時間前から

★ゲームスペース ベガス
大阪府大阪市北区天神橋4-12-24 ☎06-6351-2889

- 3/11 19:00 ストⅢ3rd 大会
- 3/18 19:00 鉄拳5 DR 大会

★GAME DINO 阪急茨木店
茨木市永代町5 ソシオビル B1 ☎072-631-5507

- 3/4 17:00 MBAC 2on2 大会
- 3/5 17:00 ポップンミュージック13 大会 ◆大会内容は店頭にて
- 3/11 18:00 鉄拳5 DR 大会
- 3/12 17:00 GGXX SLASH 大会
- 3/18 17:00 MBAC 大会
- 3/19 17:00 ガンダムSEED 大会
- 3/25 18:00 鉄拳5 DR 大会
- 3/26 18:00 ソウルキャリバーⅢ大会 ◆入荷状況により、変更有り

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

- 3/1 20:00 三国志大戦 大会
- 3/5 15:00 超ドラゴンボールZ 大会
- 3/5 18.00 北斗の拳 大会
- 3/8 20:00 Quest of D 大会
- 3/12 15:00 超ドラゴンボールZ 大会
- 3/12 18:00 北斗の拳 大会
- 3/15 20:00 三国志大戦 大会
- 3/22 20:00 Quest of D 大会
- 3/29 20:00 三国志大戦 大会
- 3/19 15:00 頭文字D Ver.3 大会
- 3/26 15:00 マリオカートアーケードグランプリ 大会
- 毎週土曜日 18:00 鉄拳5DR 大会
- 毎週土曜日 21:00 WCCF 大会
- 毎週日曜日 18:00 ガンダムSEED 大会

★GAME PLAZA オレンジハウス
東淀川区下新庄6-9-18コーポ勝美1 06-6326-1218

- 3/13 15:00 鉄拳5 DR 大会
- 3/21 15:00 ガンダムSEED 大会
- 3/27 15:00 北斗の拳 大会
- 毎週火曜 終日 50円2PLAY ◆タイトルは当日発表

★ゲームプラザ VIP茨木店
茨木市双葉町3-2 双葉ビル 1F ☎0726-33-4818

- 3/5 終日 ストⅢ3rd 対戦会
- 3/11 終日 ヴァンパイアセイヴァー新規対戦会
- 3/12 15:00 カプコン vs. SNK2 大会
- 3/19 15:00 GGXX SLASH ランダム3on3 大会
- 3/26 15:00 北斗の拳 大会

※対戦会以外は参加費無料、詳細は店舗内に告知

★KO-HATSU（コーハツ）
大阪市北区天神橋2-2-21_コーハツビル_1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

- 3/4 18:30 サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト
- 3/4 17:00 ランブル・フィッシュ 2 大会
- 3/5 12:00 GGXX SLASH 大会 ◆闘劇予選、18時よりエリア決勝
- 3/11 17:00 MBAC 2on2 大会
- 3/11 19:00 ソウルキャリバーⅡ大会
- 3/12 15:00 サムライスピリッツ天下一剣客伝 2on2 大会
- 3/18 17:00 ランブル・フィッシュ 2 大会
- 3/18 18:30 サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト
- 3/19 12:00 MBAC 大会 ◆闘劇予選、18時よりエリア決勝
- 3/21 15:00 ソウルキャリバーⅡ 大会
- 3/25 12:00 ソウルキャリバーⅢ 2on2 大会 ◆参加費100円、受付はHPからのみ、詳細はHPを参照
- 3/26 12:00 ソウルキャリバーⅢ 3on3 大会 ◆参加費100円、受付はHPからのみ、詳細はHPを参照
- 毎週月 金曜日 15:00 MBAC 対戦会 ◆参加費500円、22時まで
- 毎週火 木曜日 15:00 サムライスピリッツ天下一剣客伝 対戦会 ◆参加費500円、22時まで

★チャレンジャー ABABA天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23_コア扇町ビル_1F ☎06-6357-6677
http://www.challenger.jp/

- 3/5 17:00 GGXX SLASH 大会
- 3/12 17:00 超ドラゴンボールZ 大会
- 3/18 14:00 MBAC 2on2 大会 ◆闘劇予選、1チームにつき参加費200円
- 3/19 17:00 MBAC 2on2 大会
- 3/26 17:00 鉄拳5 DR 大会

※大会受付は当日9時から大会開始30分前まで、指定があるもの以外は参加費無料

★チャレンジャー追手門店
茨木市西安威1-5-21 ☎072-643-4444
http://www.d7.dion.ne.jp/~kanon2/outemon/

- 毎週土曜、日曜&祝日 12:00~19:00 フリープレイイベント ◆対象タイトルは旋光の輪舞（参加費用は300円）、MBAC（参加費用は500円）
- 毎週土曜、日曜&祝日 12:00~16:00、16.00~20:00 入れ替え制フリープレイ ◆対象タイトルはバトルギア4（参加費は1,000円）、ポップンミュージック13（参加費は500円）、ドラムマニアV2（参加費は500円）
- 2/13以降の毎週月曜、水曜&金曜 12:00~19:00 バトルギア4 フリープレイイベント ◆参加費は1000円
- 2/13以降の毎週火曜日 12:00~19:00 ポップンミュージック13 フリープレイイベント ◆参加費は500円
- 2/13以降の毎週金曜日 12:00~19:00 ドラムマニアV2 フリープレイイベント ◆参加費は500円

※ルールなど詳細はHP参照

★チャレンジャー 関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

- 3/3 18:00 カウンターストライクNEO 大会
- 3/4 18:00 GGXX SLASH 大会
- 3/5 18:00 三国志大戦 大会
- 3/10 18:00 カウンターストライクNEO 大会
- 3/11 18:00 GGXX SLASH 大会
- 3/12 18:00 北斗の拳 大会 ◆闘劇予選
- 3/17 18:00 カウンターストライクNEO 大会
- 3/18 18:00 鉄拳5 DR 大会
- 3/19 18:00 超ドラゴンボールZ 大会
- 3/24 18:00 カウンターストライクNEO 大会
- 3/25 18:00 GGXX SLASH 大会
- 3/26 18:00 ガンダムSEED 大会
- 3/31 18:00 カウンターストライクNEO 大会

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11 06-6994-7476

- 3/12 超ドラゴンボールZ 大会 ◆カード使用可
- 3/26 頭文字D Ver.3 大会

★ハイテクランドセガアビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1~2F7 ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html

- 3/4 15:00 サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会 ◆闘劇予選
- 3/12 15:00 ネオジオ バトルコロシアム 大会 ◆闘劇予選

※大会参加費無料

Event Pick Up !

集えアヴァっ子！ スターターデッキバトル大会

根強い人気を誇る『アヴァロンの鍵 弐』の恒例イベント「スターターデッキバトル」が開催されるぞ。この大会もなんと13回目。生粋のアヴァっ子はもちろん、ちょっと興味があるという人も、イベントに足を運んでみてはいかがでしょう。

スターターデッキバトル 大会スケジュール

店名	日付	開始時間
セイタイトー長浜	3/19	12:00
深川セントラルボウル	3/19	13:00
大久保アルファステーション	3/19	13:00
タイトーステーション長崎	3/19	13:00
アミューズメントエース津田沼	3/19	13:00
ビッグジョイ鈴鹿	3/19	未定

※ルールやエントリー方法など、大会の詳細はアヴァロンズゲート「弐」(http://avalonsgate.net)を参照

兵庫県

★三宮サンクス

兵庫県神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

日付	時間	大会
3/4	15:00	ゾイド∞ 大会
3/4	19:00	バーチャロン オラトリオタングラム 大会
3/5	15:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会
3/5	18:00	KOF XI 大会
3/18	18:00	旋光の輪舞 大会 ◆参加費100円
3/19	15:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会
3/19	18:00	北斗の拳 大会
3/21	14:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会 ◆闘劇予選
3/25	20:00	バーチャロン フォース 大会
毎週土曜日	15:00	GGXX SLASH ランバト ◆参加費100円

奈良県

★キャノンショット

奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

日付	時間	大会
3/4	20:00	KOF XI 大会
3/5	15:00	頭文字D Ver.3 大会
3/11	20:00	GGXX SLASH 大会
3/12	15:00	MBAC 大会
3/14	16:00	KOF XI 大会 ◆闘劇予選
3/18	20:00	超ドラゴンボールZ 大会
3/19	15:00	ビートマニアIIDX12 大会
3/25	18:00	GGXX SLASH 大会
3/26	15:00	QMA3 大会

和歌山県

★ピタゴラスMQ

和歌山市加納319-1 ☎073-472-3566
http://pita-mq.com

日付	時間	大会
3/4	19:00	MBAC ランバト
3/11	19:00	GGXX SLASH ランバト
3/17	19:00	MBAC 2on2 大会
3/18	20:00	ガンダムSEED 2on2 大会
3/25	19:00	GGXX SLASH 2on2 大会
3/26	18:30	QMA3 大会
開催日未定	19:00	三国志大戦 大会
開催日未定	19:00	QMA3 大会
開催日未定	19:00	ソウルキャリバーIII大会

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉

鳥取県倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

日付	時間	大会
3/5	19:00	アヴァロンの鍵 弐 大会
3/11	20:00	ビートマニアIIDX13 大会
3/18	20:00	鉄拳5 DR 大会
3/19	19:00	KOF XI 大会
3/25	20:00	北斗の拳 大会 ◆闘劇予選
3/26	19:00	ギターフリークスV2 大会

★ゲームスポット ハロウイン

出雲市渡橋町985-3 0853-23-0731

日付	時間	大会
3/4	18:00	GGXX SLASH 3on3 大会 ◆闘劇予選
3/11	19:00	MBAC 大会
3/18	19:00	ストIII3rd ランバト
3/18	19:00	鉄拳5 DR ランバト
3/25	19:00	GGXX SLASH ランバト

※闘劇予選以外は参加費無料

岡山県

★ファンタジスタ

倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

日付	時間	大会
3/5	16:00	GGXX SLASH 大会 ◆闘劇予選＆エリア決勝、受付締切時間は15時30分
3/11	15:00	MBAC 大会
3/11	20:00	カプコン vs.SNK 2 大会
3/12	16:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会 ◆闘劇予選、受付締切時間は15時30分
3/18	15:00	KOF XI 大会
3/19	15:00	GGXX SLASH 大会
3/19	17:00	北斗の拳 大会
3/26	17:00	VF4 FT 大会 ◆闘劇予選＆エリア決勝、受付締切時間は16時30分

※大会開始時間は変更される場合があります

広島県

★プロバックス JOYサンモール店

広島市中区紙屋町2-2-18_4F ☎082-241-8564
http://www.provanet.co.jp/gshop/sunjoy/

日付	時間	大会
3/11	15:00	ストIII3rd 大会
3/12	15:00	GGXX SLASH3on3 大会
3/19	15:00	鉄拳5 DR 大会
3/21	12:00	MBAC 2on2 大会 ◆闘劇エリア予選＆決勝
3/28	15:00	ガンダムSEED ランダム2on2 大会 ◆機体は試合ごとに抽選で決定 パートナーは大会前抽選で決定

香川県

★マックスプラザ善通寺

善通寺市中村町1798-2 0877-63-4333

日付	時間	大会
3/4	20:00	MBAC 大会
3/4	22:00	バーチャロンフォース 2on2 大会
3/5	18:00	超ドラゴンボールZ 大会
3/5	22:00	クイズマジックアカデミー３大会
3/11	18:00	ドラゴンクロニクル 大会
3/11	20:00	KOF XI 大会
3/12	18:00	ガンダムSEED 2on2 大会
3/12	20:00	ソウルキャリバーIII大会 ◆未発売の場合は家庭用を使用

今月の強者たち

自分より強い者を追い求める猛者に、休息などは無いのだ！　今月も全国各地で行なわれた大会結果を紹介しよう。正月も試験も関係無く、闘い続けたプレイヤーたちの戦果を見よ！

●ゲームパラダイス パインズ(宮城)

◇ヴァンパイアセイヴァー ランバト　1/8·12名
優勝:ダメ男(ザベル)
2位:DD　3位:始末屋

◇GGXX SLASH 大会　1/22·22名
優勝:二次元(ファウスト)
2位:セイヤ　3位:タマ姉

◇MBAC 大会　1/29·14名
優勝:ソラ(遠野志貴)
2位:寺　3位:御奴破ヴァニラ

●プレビジョイカム石岡店(茨城)

◇GGXX SLASH 大会　1/21·16名
優勝:アツシ(ソル)
2位:ハルニー　3位:Pio

●桜の牧アミューズパーク(茨城)

◇鉄拳5 DR 大会　1/7·12名
優勝:LAST和尚(ロウ)
2位:KID〔MOCO〕

◇北斗の拳 大会　1/21·10名
優勝:赤塚(トキ)
2位:オルロワ

●ゲームセンターリンリン(栃木)

◇GGXX SLASH 大会　1/7／18名
優勝:シタン(ポチョムキン)
2位:かちーた　3位:T

◇MBAC 2on2 大会　1/7·12名
優勝:コラ(レン)、JMS（ワラキアの夜)
2位;双神、ゆきひろ　3位:JAS、ボン

◇GGXX SLASH 大会　1/14·22名
優勝:TOOL（ザッパ)
2位:レイ　3位:時雨

◇MBAC 大会　1/14·10名
優勝:舞阪(Vアルク)
2位:ヨシ　3位:JMS、めたる

◇GGXX SLASH 大会　1/21·14名
優勝:グラ(梅喧)
2位:KC　3位:TAKA

◇MBAC 大会　1/21·21名
優勝:フクシマ(ネロ)
2位:M氏　3位:コラ、知恵の蛇

◇GGXX SLASH 大会　1/27·22名
優勝:グラ(梅喧)
2位:けそ　3位:緋

◇MBAC 大会　1/27·18名
優勝:ヨシ(遠野志貴)
2位:YonE　3位:コハク

◇パカパカパッションSP 大会　1/27·4名
優勝:NAL
2位:RAK

●アミューズメントスポット わくわく(千葉)

◇ぷよぷよ通 大会　1/22·15名
優勝:いいともさん
2位:妖精達の傀儡　3位:雪丸

◇餓狼伝説SPECIAL 大会　1/29·16名
優勝:AKIRA（ビリー)
2位:リーよさく　3位:たこやき

●大久保アルファステーション(東京)

◇超ドラゴンボールZ 大会　1/15·16名
優勝:全一バサラ(フリーザ)
2位:みどり　3位:カイヌマ

◇アヴァロンの鍵 弐 大会　1/22·24名
優勝:ロヴ·ロー
2位:ルドルフ　3位:クー

◇マーヴル vs. カプコン2 大会　1/29·12名
優勝:チムニー
(マグニートー、ケーブル、センチネル)
2位:マルクK·Y　3位:こへいじ

●ゲームラビリンス(東京)

◇MBAC ランダム2ON2 大会　1/7·28名
優勝:志貴／SRM（志貴)、UIDAM（七夜)
2位:M·A·I／M氏、A·I氏
3位:カネゴンとナベ／カネゴン、ナベ

◇GGXX SLASH ランダム2ON2　1/14·12名
優勝:ペンとデ／ペン(ソル)、デ(ファウスト)
2位:オジョーク／ラーク、お嬢

●TRF@メイドゲーセン(東京)

◇北斗の拳 2on2 大会　1/8·10名
優勝:番長(トキ)、ぶっぱ(レイ)
2位:こうめい、NOB
3位:万里、こうがたつき

◇GGXX SLASH 大会　1/24·15名
優勝:ぶっぱ(カイ)
2位:平田 あく　3位:さくら

◇ストIII3rd 大会　1/26·16名
優勝:ラオウ(春麗)
2位:汁人　3位:タナトス

◇MBAC 2on2 大会　1/27·22名
優勝:フランドール·スカーレット(さつき)、少年A(青子)
2位:ゆきのせ、SII

◇旋光の輪舞 ペアマッチ 大会　1/30·46名
優勝:よこやまなおき(ペルナA)、テムコー（チャンポA)
2位:ぺけ、りおん　3位:JIN、ヒロ1

●ゲームファンタジア茅ヶ崎店(神奈川)

◇GGXX SLASH 大会　1/21·16名
優勝:VIs（チップ)
2位:KUON（ソル)

●アミューズメントアズプレス(富山)

◇鉄拳5 DR ランバト　1/6·32名
優勝:傾奇者(ブルース)
2位:マスター富山
3位:まさかり仁、おじゃまぷよ

◇鉄拳5 DR ランバト　1/27·29名
優勝:マスター富山(クマ·パンダ)
2位:914さっさ　3位:はったり

●ネオアミューズメントスペース a-cho（京都)

◇カプコン vs. SNK 2 3on3 大会　1/8　54名
優勝:今度こそ馬を勝たせる会／D44（バルログ、ブランカ、ベガ)、金デヴ(ケン、ブランカ、ベガ)、馬(さくら、ブランカ、ベガ)
2位:シルバーコレクター／D.K、ライ、紅の豚

◇三国志大戦 3on3 大会　1/9·48名
優勝:ストベロリー／スパーク梅田、瀞麟鵡瑾鹸禰、瓜鴻
2位:全裸で兎／飛翔兎、全裸で燃屍、全裸で反計☆

◇GGXX SLASH ランバト　1/12·56名
優勝:JTR（ポチョムキン)
2位:P.C　3位:MDR

◇アヴァロンの鍵 弐 ランバト　1/15·11名
優勝:アーティ
2位:デューク　3位:チャオ

◇ストリートファイター ZERO III ランバト　1/22·16名
優勝:クラッシャー（ソドム)
2位:アサバ　3位:インベ

◇GGXX SLASH ランバト　1/26·54名
優勝:グー（ポチョムキン)
2位:JTR　3位:佐々木

◇QMA3 ランバト　1/28·52名
優勝:ラウニィー
2位:NOBU　3位:テリー

●GAME DINO 阪急茨木店(大阪)

◇MBAC 大会1/7·12名
優勝:あさ(翡翠＆琥珀)
2位:ゆう　3位:タケシ

●KO-HATSU（コーハツ)(大阪)

◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト　1/7·25名
優勝:ダモス(蒼月)
2位:怪傑ロビン　3位:ツバキ

◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 2on2 大会　1/8·20名
優勝:しわき(覇王丸)、クニ((いろは)
2位:おとうさん、怪傑ロビン

◇MBAC2on2 大会　1/14·10名
優勝:GO1（秋葉)、nekoo（Vシオン)
2位:ジャガー、音夢にゃん

◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト　1/21·20名
優勝:やま(和狆)
2位:いまいち　3位:中尉

◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 2on2 大会　1/21／20名
優勝:やま(和狆)／中尉(右京)
2位:K.I／BEMANI

◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 2on2 大会　1/22·10名

3/18　20:00　ゾイドインフィニティ EX 大会
3/18　22:00　バーチャロンフォース 2on2 大会
3/19　20:00　鉄拳5 DR 大会
3/19　22:00　クイズマジックアカデミー3 大会
3/19　22:00　クイズマジックアカデミー3 大会
3/25　20:00　KOF XI 大会
3/25　24:00　ソウルキャリバーⅢ 大会
◆未発売の場合は家庭用を使用
3/26　18:00　北斗の拳 大会
◆闘劇予選
3/26　20:00　MBAC 大会
毎週金曜　20:00　GGXX SLASH ランバト

福岡県

★セイタイトー長浜
福岡県福岡市中央区港1-2-6 長浜プラザ2階　☎092-716-8588
3/19　12:00　アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル
◆参加費500円、定員24名

★MAHODO（マホードー）
北九州市八幡西区折尾1-12-14　☎093-695-0632
http://www1bbiq.jp/maho-do/
3/4　18:00　MBAC 2on2 大会
3/12　17:00　旋光の輪舞 大会
3/18　18:00　サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会

3/25　19:00　ソウルキャリバーⅢ 大会
◆発売されていなかった場合、Ⅱを使用
3/26　14:00　GGXX SLASH 2on2 大会
◆闘劇予選、登録は13時まで、エリア決勝は18時予定
※参加費はすべて100円、詳細はHPにて

長崎県

★タイトーステーション長崎
長崎県長崎市家野町6-2　☎095-845-9880
3/19　13:00　アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル
◆参加費500円、定員20名

★楽市楽座佐世保店
佐世保市大塔町186-12　☎0956-34-4101
3/5　19:00　WCCF 大会
3/12　19:00　三国志大戦 大会
3/19　15:00　ゾイド∞ 大会

イベント情報を掲載してみませんか？

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか？
掲載をご希望される方は、
①開催タイトル　②主催者とその連絡先
③参加資格、参加方法　④ルール
⑤開催日時　⑥お問い合わせ先　⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛に
お知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、
開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります（大体5日頃です）。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、
前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156
FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

優勝:やま（和狆）、中尉（右京）
2位:K.I、BEMANI

●チャレンジャー関大前店（大阪）
◇三国志大戦 大会　1/1・16名
優勝:葛葉
2位:パオーン
◇カウンターストライクNEO 大会　1/15・15名
"優勝:トール、ベルモンド、カカシ、ズロース、トロスケ"
◇ガンダムSEED 大会　1/22・18名
優勝:炒飯仮面（プロヴィデンス、ストライク）
2位:もちとゆかいなアムロ達
3位:cutするぜ
◇カウンターストライクNEO 大会　1/29・12名
優勝:無双、のりべん、雪町、トール

●チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
◇MBAC2on2 大会　1/15・32名
優勝:ささらの可愛さはいじょう／nekoo（Vシオン）、GO1（秋葉）
2位:あなどるなかれ／オーシャン、にいにい
3位:音夢とイリヤがいればそれだけで／イリヤ、音夢にゃん
◇GGXX SLASH 2on2 大会　1/22・10名
優勝:BHJP／座長（闇慈）、トムよし（カイ）
2位:南斗の拳／ジャッカル、ナカジー
3位:ktkr（アマギン、グレ彦）
◇超ドラゴンボールZ 大会　1/28・5名
優勝:トランクス（トランクス）
2位:ライ　3位:かみさまダー

●ハイテクランドセガ アビオン（大阪）
◇三国志大戦 大会　1/21・32名
優勝:ぱちろ〜3
2位:アシミニ
◇GGXX SLASH 大会　1/22・24名
優勝:コッポラ（スレイヤー）
2位:たぶん
◇バーチャロン フォース 大会　1/29・12名
優勝:虎眼流／VOX-Tsuo、VOX-Jane）
2位:もぐ夫　3位:アビオンで○いけん

●三宮サンクス（兵庫）
◇GGXX SLASH ランバト　1/7・18名
優勝:N男（ヴェノム）
2位:あっつん　3位:プラプラ
◇バーチャロン オラトリオタングラム 大会　1/7・17名
優勝:うるく（エンジェラン）
2位:社長　3位:とんぬら
◇KOF XI 大会　1/9・10名
優勝:あべ@獅子王09（牙刀・クーラ・まりん）
2位:K・ユー　3位:MAT
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会　1/9・21名
優勝:いまいち（火月）
2位:ゆた　3位:中尉様
◇GGXX SLASH ランバト　1/14・20名
優勝:タケシ（エディ）
2位:羽翼　3位:BSE
◇GGXX SLASH ランバト　1/21・16名
優勝:あっつん（イノ）
2位:カニ　3位:JUN
◇旋光の輪舞 大会　1/21・10名
優勝:ふよう（リリB）
2位:アル　3位:やんわり
◇ゾイド∞ 大会　1/21・10名
優勝:みゅー（凱 龍輝）
2位:まろ茶P　3位:マリオ
◇バーチャロン フォース 大会　1/21・24名
優勝:じゃんけん／らいけん（ライデンE1）、JAN（VOX JANE）
2位:村人も良いもんですよ。。。全てとなりの責任／勇者C、FUYOU
3位:S.E.N.B.O.K.U×2／MADNESS、LEASE
◇三国志大戦 大会　1/22・32名
優勝:妄想機関車♂
2位:マブイ　3位:総統閣下、ハイ＆淫乱
◇GGXX SLASH ランバト　1/28・14名
優勝:六合（梅喧）
2位:だいふく　3位:プラプラ
◇GGXX SLASH 大会　1/29・43名
優勝:蝿（カイ）
2位:カリスマ　3位:マサポー

●ピタゴラスＭＱ(和歌山)
◇QMA 大会 大会　1/3・16名
優勝:よいこ
2位:HMA
◇MBAC ランバト　1/7・16名
優勝:SHUFFLE最高（七夜）
2位:流（猫アルク）
◇三国志大戦 大会　1/8・16名
優勝:速効生徒会♂
2位:ねこみみ小喬
◇GGXX SLASH ランバト　1/14・15名
優勝:しっきー（ソル）
2位:ZR（スレイヤー）
◇ガンダムSEED 2on2 大会　1/20・10名
優勝:？／ニタク（ジャスティス）、ア兵（ラゴウ）
2位:角刈り／九十九、TOO
◇QMA3 大会　1/29・16名
優勝:たきゃお
2位:ワルモノ

●ゲームスポット ハロウイン（島根）
◇GGXX SLASH ランバト　1/21・16名
優勝:汚肉（ソル）
2位:景虎　3位:景山

●ファンタジスタ（岡山）
◇MBAC 大会　1/7／21名
優勝:シュガー（遠野志貴）
2位:つぶ　3位:ダーク
◇VF4 FT 大会　1/14・12名
優勝:みくり（カゲ）
2位:どんあき　3位:カタナ、たつお
◇北斗の拳 大会　1/22・12名
優勝:なかむ（ハート様）
2位:ダッシュベガ　3位:イチニ
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会　1/29・8名
優勝:ほうる（閑丸）
2位:久　3位:ユト

●プロバックス JOYサンモール店（広島）
◇北斗の拳 大会　1/8・12名
優勝:零々 FC（サウザー）
2位:ラワソ　3位:F.O
◇MBAC 2on2 大会　1/15・41名
優勝:セイバー萌え／トリック（翡翠＆琥珀）、ハバネロ（ネロ）
2位:引退者に祝福を／ソマス、なる
3位:チャーリン教／チャーソン、カミラ
◇ガンダムSEED 2on2 大会　1/22／16名
優勝:ひまわりの種／赤軍（ジャスティス）、侍（デュエル）
2位:もうそう兵／ヘコミン、カァルマ
3位:廃ドル／ななし、シャンク

●タイトーステーション長崎（長崎）
◇アヴァロンの鍵 弐 大会　1/22・20名
優勝:アイビス
2位:ヴィイ　3位:フェンリル

●楽市楽座佐世保店（長崎）
◇三国志大戦 大会　1/15・10名
優勝:やす
2位:たろう　3位:槍マッスル、斜那
◇ゾイド∞ 大会　1/22・17名
優勝:ルカシー
2位:シモン　3位:KAZE
◇アヴァロンの鍵 弐 大会　1/29・6名
優勝:COS.M
2位:シオン　3位:ヴィイ

●MAHODO（マホードー）（福岡）
◇北斗の拳 大会1/7・12名
優勝:フジモト（レイ）
2位:はりぽた　3位:DS1
◇MBAC ランダム2on2 大会　1/14・49名
優勝:みんな落ち着いてキーボードのHとJを見るクマー／殺（秋葉）、りぃ（コウマ）
2位:二一組／Tak、X'
3位:ツラララスペシャル／ツララ、パロスペシャル
3位:来栖川材木店キャベツ支店／藤田浩之@遊道楽1号店、千堂かずゆき@遊道楽1号店
◇GGXX SLASH 3on3 大会　1/21・28名
優勝:大棒検／赤点（イノ）、レイ（闇慈）、DAI（ポチョムキン）
2位:ちょっと道を空けてください／クロミネ、GOU、ユキ
3位:余り者／トワイライト、川田まみ、双海詩音
3位;WTTPをよろしく♪／DS1、うさお、遠見秋紘
旋光の輪舞 大会　1/28・18名
優勝:かがみ（チャンポA）
2位:S　3位:SHU2

●セイタイトー長浜（福岡）
◇アヴァロンの鍵 弐 大会　1/22・40名
優勝:恥漢者トーマス
2位:クルーザ　3位:ぱちぷろ?

使って遊べる!!

アルカディアクーポン

アルカディア→ゲーム 2月28日から 18-3.30 まで

3月は卒業シーズン！ 受験が終わって一安心という人もそうでない人も、春休みはクーポンで新しいゲームにチャレンジだ！

マンガ:今井神

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗 ゲームセンター 葡萄屋 山本店（大阪府）

加盟店募集中！ クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を！ 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております！

■郵送: 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX: 03-3265-7340 ■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンってなに？

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不可となります。
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

都道府県	店舗名	住所	電話
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル 1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ハイテク セガ 仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル B1	☎022-267-1834
	ネオジオボウル 仙台名取店（フウキグループ）	宮城県名取市飯野坂字土城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランド セガ 郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	茨城県那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ビットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
	THE 3RD PLANET高崎店	群馬県高崎市下和田町5 3 8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
	セガ ワールド 伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
	セガ ワールド 渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテク セガ 柏	柏市柏1 1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル 1F〜2F	☎047-395-1119
	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
千葉県	アミューズメントスポットわくわく	市川市市川3-29-7 KSビル 1F	☎047-324-8228
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1〜1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	アドアーズ サンシャイン店（※1）	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F〜3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店（※1）	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F〜4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店（※1）	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F〜3F	☎03-3200-0884
	アドアーズ 八王子店（※1）	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル B1〜4F	☎0426-48-1288
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルボンテビル 2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル B1	☎042-710-0508
	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2 5 11	☎03-3904-2010
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
	ゲームセンター リノ	東京都中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
	キャッツアイ町田店	町田市原町田4-4-7	☎042-710-8800
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS（ムトス）綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	MUTHOS（ムトス）イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
	MUTHOS（ムトス）相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
神奈川県	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館 2F	☎0467-44-0027
	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2-3-13 マリオン相模原ビル B1〜1F	☎042-769-9474
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館 1F	☎025-224-4838
	アミュージアム 上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	セガ ワールド 豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロ-38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
山梨県	アベニュー北口店	甲府市北口2-9-11	☎055-254-9565
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル 1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161
	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
	セガ ワールド 藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
	ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1 7 20	☎054-284-0099
	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796

※**1アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※**2トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※**3セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店 Find Out! Vol.35

三重県 ゲームランド おにごっこ

店舗情報

住　所：松阪市平生町20番地
電話番号：0598-26-7055
営業時間：13:00～23:00

対応ゲーム

ビデオ

※音ゲーはスタンプ二つ、ビデオゲームはスタンプ一つで1PLAY無料です。

スタッフより

三重県初!!　1/32スロットカーコースを導入!!　本格的木製コースをご堪能ください。

Access

松阪駅（JR駅前）より歩いて3つ目の信号を左へ、最初の信号を過ぎて約100m行った右側。

大阪府 アミューズメント エルロフト

店舗情報

住　所：茨木市宇野辺1-4-3
電話番号：0726-23-7161
営業時間：10:00～29:00
（日祝前日は10:00～31:00）

対応ゲーム

ビデオ　プライズ

※スタンプ一つで100円1コイン分ですので、何でも使えます。

スタッフより

『WCCF』大会毎週土曜深夜大盛況!　ドライブゲームは関西一のラインナップ!　『ガンダム カードビルダー』も満員御礼!

Access

大阪モノレール宇野辺駅から徒歩7分。駐車場も200台完備!　マイカル茨木前産業道路のパチンコマルハンの斜め前です。

コピーすると使用できなくなります　アルカディアクーポン

アルカディア→ゲームセンター

クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

都道府県	店舗名	住所	電話番号
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町12 ベルタウン 2F	☎0598-26-7055
	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店（フウキグループ）	滋賀県大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー（フウキグループ）	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ（フウキグループ）	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン（フウキグループ）	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
	スーパーヒーロー山科（フウキグループ）	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	アミューズメントパーク エルロフト（フウキグループ）	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAⅢ（フウキグループ）	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	タウンスポット高槻店（フウキグループ）	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
大阪府	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル 1F	☎0722-23-9915
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16 11	☎0726-84-7082
	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
	GEME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区下新庄6-9-18	☎06-6326-1218
	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
	KO-HATSU（コーハツ）	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
NEW!	ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1-3-22	☎0729-99-4337
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
	キャノンショット（フウキグループ）	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
	プレイハード ファイブオー奈良店	生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル 1F	☎0745-32-7161
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店（フウキグループ）	鳥取県倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ 1F	☎082-921-8576
	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F	☎082-222-8072
	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
徳島県	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺（フウキグループ）	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
福岡県	MAHODO（マホードー）	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
	アカトンボ産大前店（※2）	福岡市東区松香台2 2-2	☎092-662-8705
	アカトンボ西新店（※2）	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店（※2）	福岡市東区香椎駅前1 10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店（※2）	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガ マービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガ ワールド 中津（※3）	中津市沖代町1-2 16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	プラット中津店	中津市東本町4-3	☎097-927-1255
	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーボジャンバル 1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島県鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5 1 1	☎098-875-8588
	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1アドアーズはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します（お求めの前にクーポンをご提示ください）。
※2トンボグループはメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3セガ ワールド 中津はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

ハイスコア全国集計

2006年1月15日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

Get the Top Score!

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
超DRAGON BALL Z		4,344	T.Bの口癖「これ裏だよ。裏物だよ。」	デイトナⅢ（埼玉）
北斗の拳	ラオウ	13,501,400	馬場 武（T.B）	デイトナⅢ（埼玉）
	ハート	13,644,300		
	ユダ	16,385,000	GFA2-ISO@打倒盛岡の変態	
	シン	11,831,100	鳥類の人	
	ジャギ	11,675,800	UMI	GAME'S MILK（京都）
	サウザー	10,760,100	キグナス	個人申請 アミューズメントジャングル南草津店
	トキ	9,231,100	ANN	ピタゴラスMQ
	ケンシロウ	17,743,600	えど！貴様にま～りゃん先輩は譲らん！スゥ	ハイテク セガ 盛岡（岩手）
マリオカート アーケードグランプリ	パックマンコース	2'20"470	CXC（ゴッツ軍団 特攻隊長）	ゲームスポット ハロウィン（島根）
	クッパコース	2'19"464	CXCですけん！	
	ドンキーコース	1'50"721	Mr.インディゴ	イミグランデ 相模原店（神奈川）
	マリオコース	1'50"665		
鋳薔薇	1P側	27,742,490	お茶まにあ-KMT	個人申請 アムズ東バイパス店（熊本）
ザ・キング・オブ・ファイターズ XI		8,912,900	フェイク999人目	個人申請 エグザス飯塚店（長野）
ラジルギ		145,248,800	HAM	個人申請 プレイシティ車庫前（京都）
パズル！虫姫たま		20,175,300	BOS.U	グッデイ21（東京）
ドラムマニアV2	スタンダード	621,398,000	D.D.D.@ロビンソン祭り確定。	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店（鹿児島）
旋光の輪舞 NEW Ver.	ベク・チャンポ	48,273,710	チャンポ、ナオの●●にハァハァ	グッデイ21（東京）
ギルティギア イグゼクス スラッシュ		88,986,700	FJC おっぱい分が足りない	個人申請 ハイパーネオ イクタ（福岡）
トライジール		5,854,340	ACF	GAME'S MILK（京都）
バトルギア4	超弩級順走	3'55"971	CA34	大久保アルファステーション（東京）
	弩級逆走	3'04"417	LRG	
HOMURA		2,528,524,000	JES@二郎に行けば自己べが出るつのたん	個人申請 池袋GIGO（東京）

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	アルクェイド	5,208,100	南冬馬	デイトナⅢ（埼玉）
	シエル	4,515,900	T.Bにメールしたら不二子で800ハマリ	
	ネロ・カオス	3,357,800	南千秋	
	メカヒスイ	3,661,300	黒幕は総研代表内河KOL（71）	
	ワラキアの夜	3,450,800	南夏奈	
	遠野志貴	5,275,000	KOL教授パターンのES細胞マダー？	
	遠野秋葉	4,528,800	どうみても下手糞です	
	弓塚さつき	3,644,200	もう自虐ネタやめようかな。T.B	
	七夜志貴	6,035,000	今月がんばりました。	
	赤主秋葉	4,224,600	本当にありがとうございました	
	蒼崎青子	3,546,200	T.B設計事務所 理論値妄想の事実発覚！	
	有間都古	4,695,900	南春香	
	軋間紅摩	6,317,900	薇爆笑ライトニング隊隊長T.B夜露死苦！	
虫姫さま	ウルトラ装置あり	1,377,561,722	ダメK.K 祝オリジナル！	グッデイ21（東京）
	オリジナル装置あり	68,805,718	KDK-TAKEYUKI	
メタルスラッグX		7,034,320	UDA	個人申請 池袋GIGO（東京）
ライデンファイターズ2	フライングレイ	114,307,750	デイトナ出禁記念!! DBS	デイトナⅢ（埼玉）
ストライカーズ1945Ⅱ	震電	3,250,100	M.T	デイトナⅢ（埼玉）
豪血寺一族2	大山 礼児	5,383,700	太鼓部屋 大銀河	個人申請 アイリン夢空間（岐阜）
龍虎の拳2	タクマ	3,389,080	D.I	デイトナⅢ（埼玉）
	ロバート	2,978,380		
スーパーストリートファイターⅡ	春麗	2,136,300	橙の烈光RMN？-CKY-BIRD：経	ゲームファクトリーマグマ川越店（埼玉）
ダッシュ野郎		285,510	VERTEX-Y.W	ゲームファクトリーマグマ川越店（埼玉）
ナイトストライカー	R	97,142,150	HOLiNO	個人申請 アミューズメントフォーラム モア（東京）

講　評

北斗の拳はできるだけ早く一撃必殺技を当てていくのがスコアを決める。この一撃必殺技を使うためには相手の星を奪う必要があるので、星を奪う特定の技を当てていく効率が問われます。

マリオカートアーケードグランプリは、コーナーでのドリフトが命。家庭用でも極限のタイムアタックが行なわれていたシリーズだけに、今後の盛り上がりに期待したいところ。

虫姫さまの【オリジナル 装置あり】部門は、ここにきてついに「YMN」氏に代わって「TAKEYUKI」氏がこれまでのスコアを大幅に更新し、悲願の首位奪取となりました。これまで虎視眈々とトップの座を狙っていた同氏ですが、「繋げる」のに時間がかかっても決して妥協せず、プレイの初期から最終スコアをイメージし、実現していくプレイスタイルが同氏の真骨頂。それにしても、ここにきてこれほどの伸びを見せるとはだれも予想できなかったのでないでしょうか？

また、最近のマニアック、ウルトラの装置あり部門で大幅な更新がなされていることについて捕捉しますが、これはまずショットのパワーアップを抑えることによるカウンタ増加量のアップ、それとショットをほとんど出さずにオプションのレーザーが出っ放しになる装置の開発という二つの大きな進化によるものです。ただしショットが弱い状態ではカウンタが増加した後の維持が筆舌に尽くしがたいほど難しくなっています。常に画面上部や敵に接近した状態を維持する必要があるため、これまで以上に『危険行為推奨ゲーム』色が濃くなっているようです。シビアなパターンを実行する高いスキル無くして、ここまでの更新は無いでしょう。

オールドゲームでは、1988年に発売された**ダッシュ野郎**の更新に注目です。なんと、ここにきて新たな隠しボーナスが発見されたとのことです。発売から18年がたちますが、プレイヤー諸氏の研究心と執念には驚きを隠せません。

HIGH SCORE CLOSE UP !

エスプガルーダ II

アゲハ

順位	スコア	プレイヤー	店舗
1	755,541,571	ZNA会長@花と文で気合能力UP ?	デイトナⅢ(埼玉)
2	721,957,450	がん	マットマウスパートⅡ(神奈川)
3	561,162,452	OGU@初真セセリ目前で落とされた…	ピタゴラスMQ(和歌山)
4	545,971,677	SIN	ゲームセンタードリーム(宮城)
5	470,740,564	「ABCDE」で「アブクドエ」F.M	ゲームコンドル 駒形本店(静岡)

アサギ

順位	スコア	プレイヤー	店舗
1	550,002,596	道中5億でも、ALLでなければ0点	マットマウスパートⅡ(神奈川)
2	527,331,320	男根挿祭XRATED	GAME 41(北海道)
3	408,014,641	どんぐりす	モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計(福岡)
4	320,481,723	SIN	ゲームセンタードリーム(宮城)
5	232,121,917	ボンバーは押した瞬間に無敵になる	マットマウスパートⅡ(神奈川)

タテハ

順位	スコア	プレイヤー	店舗
1	723,359,381	Clover-TAC(x200)	個人申請 ハイテクランド ミカド(東京)
2	713,538,412	ZNA解散希望(笑)	デイトナⅢ(埼玉)
3	657,371,508	○○学園××科	GAME 41 (北海道)
4	620,597,207	本人は就活ハメで出来ません@麻生代理	マットマウスパートⅡ(神奈川)
5	592,430,678	参代目信長廃人 泣良	個人申請 ユーファクトリーイン西尾(愛知)

伸び悩むアサギ、今後の行方はいかに？

集計2回目となる今回も【タテハ】、【アゲハ】のトップは「ISO」、「TAC」の両氏。覚醒石と金塊の最も効率の良いパターンの組み立てを追求した結果がこの途方もないスコアにつながっている。

しかし【アサギ】は、絶死界時の覚醒石カウンターの減少が著しいため、前述の2キャラよりも低いスコアになっている上に、癖のある性能のせいかプレイヤー人口は少ない状況だ。

プレイ内容に関しては赤走行で金塊を回収したり、接近した状態で敵を倒し多くの覚醒石を回収していくのが基本。だが、その場その場のスコアが高くても、全体を通して覚醒石と金塊の使いどころを考えなくてはならないのが本作の妙。

なおボスの真セセリに関しては出現させておらず、将来的に出現させた方がスコアが高くなるのか低くなるのかすら不明。もっとも、ノーマルセセリの現時点でも、まだ残ライフは4個前後という厳しい現状では、まだまだ研究の余地はありそうだ。

これまでの実績と経験を活かしてか、3キャラそれぞれのトップは下馬評通り。彼らを超える新たなるプレイヤーの台頭に期待したい。

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド4

1位

484,930

KIR@クリボーランドだ!!わぁい

ツインスタージオスセガ

正確無比な射撃が決め手

本作の稼ぎは高い命中率がキモ。さらに、ライフと手りゅう弾を残すことでボーナス得点が得られる。

また、ある条件（ある場所のコンセントを狙い打つなど）を満たすことで得点アイテムが多く出現する"宝物庫"ルートに進むというフューチャーもあり、これを成功させるのは必須事項となっている。

今回の集計では40万点台のプレイヤーが10人近く居る大接戦だった。次回集計でのランキング掲載を予定しているのでぜひ期待していていただきたい。

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

式神の城Ⅲ

ノーマルモードをスコアで集計します。集計部門は【玖珂 光太郎】、【日向 玄之丈】、【ふみこ・O・V】、【ロジャー・サスケ】、【エミリオ・スタンベルク】、【バトゥ・ハライ】、【金 美姫】、【霧島 零香】、【伊勢 薙乃】の9部門です。

※式神攻撃の壱式、弐式は問いません。

■工場出荷設定[難易度:NORMAL、ライフ数:3、EXTEND:NORMAL、C&Dボタンの連射機能はON可]

METALSLUG 6

キャラ別集計は行なわずスコアの1部門で集計します。

■工場出荷設定[HERO:03、DIFFICULTY:4、PLAYTIME:60]

君もチャレンジ　ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア(高得点、タイムなど)を募集中です。

■申請方法

①右ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

②下の用紙を切り取り、141%に拡大コピーする。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。スコア証明のためお店の印が必要になります。

※本誌No.60(2005年5月号)以前に付随している個人申請用のハガキは現在と住所が異なっておりますので使用しないでください。

個人申請記入用紙

ゲーム名　　集計部門(キャラ・コースなど)

スコア(タイム)

面数　　難易度

備考

達成日　　年　月　日

得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)

ゲームセンター　名前　電話

住所　都道府県　市郡区

スコアネーム(最大20文字)

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　印

このほかに個人申請がある場合　申請枚数(　)枚

※ハガキの表に住所、氏名、電話番号を忘れずにご記入ください。

■スコア申請のルール

1:申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること(部門によっては二人になる場合があります)。

2:難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定(ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じであること。

3:プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置(シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む)

・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね(連付き、同付きなど)を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4:大型筐体ものの改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5:スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

アルカディアのHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

ARCADIAMAGAZINE.com

PC　http://www.arcadiamagazine.com/

i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

ハイスコアのあて先は
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

次回集計
(アルカディア6月号掲載)は
2006年3月19日(日)
までに出されたスコアで、
3月22日(水)当日消印まで有効です。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係の無いご意見、ご感想に関しましても返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して

あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject、件名)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して

問い合わせFAX番号
03-3265-7340

質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ハイスコア集計店一覧

地域	店名	住所	URL	営業時間	TEL
北海道	GAME 41	札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F	http://game41.web.infoseek.co.jp/	【営】11:00～27:00	☎011-751-9772
青森県	フリーウェイ八戸店	八戸市長苗代4-1-20		【営】11:00～24:00（日・祝は10:00～24:00）	☎0178-20-5612
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2-6-11	http://www.sega-am.jp/	【営】9:00～24:00	☎019-623-2562
宮城県	ゲームセンタードリーム	仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビル B1		【営】9:30～21:50	☎022-224-1046
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1		【営】11:00～24:00（土・日・祝は10:00～24:00）	☎048-269-8119
埼玉県	ゲームファクトリーマグマ 川越店	川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html	【営】10:00～24:00	☎049-222-8839
千葉県	ゲームビンゴ	市川市相之川4-6-18 YKビル 1F	http://www.game-bingo.com/	【営】10:00～24:00	☎047-395-2065
千葉県	西千葉スターダスト	千葉市中央区春日2-25-4 ジャンボビル 2F		【営】10:00～24:00	☎043-244-9721
東京都	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	http://www.try-inc.co.jp/tower/	【営】10:00～24:00	☎03-5295-2345
東京都	グッデイ21	江東区北砂7-4-4		【営】13:00～24:00	☎03-5690-0821
東京都	大久保アルファステーション	新宿区百人町2-17-2 アルファビル	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html	【営】10:00～25:00	☎03 5330 8595
東京都	AMUSEMENT LAND Kentagon	新宿区百人町1-10-7		【営】10:00～25:00	☎03-5386-2460
東京都	AMUSEMENT LAND Kyontagon	新宿区百人町1 18-11		【営】10:00～25:00	☎03-5330-6226
東京都	プレイシティキャロット巣鴨店	豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2		【営】10:00～24:00	☎03-3943-6735
東京都	ゲームスタジオキューブ	板橋区赤塚2-2-18		【営】10:00～24:00	☎03-3554-2261
神奈川県	マットマウスパートⅡ	川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	http://www13.ocn.ne.jp/~matmouse/	【営】14:00～24:00（土・日・祝は12:00～24:00）	☎044-751-8570
神奈川県	イミグランデ 相模原店	相模原市東淵野辺4-15-1		【営】10:00～24:00（土・日・祝は9:00～24:00）	☎042-753-8881
新潟県	ロングラン万代	新潟市万代1-1-26		【営】10:00～24:00	☎025-245-0202
静岡県	ゲームコンドル 駒形本店	静岡市駒形通1-1-33	http://www.geocities.jp/de6800/	【営】10:00～24:00	☎054-253-0161
岐阜県	ゲームブルース	大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F		【営】10:00～24:00	☎0584-82-6196
愛知県	GAME-COLLEGE	愛知郡長久手町山越110	http://www.college1.co.jp/index.html	【営】11:00～24:00	☎0561-61-1439
愛知県	天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館	西尾市高砂町41番地	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/	【営】9:00～24:00	☎0563-56-7953
愛知県	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	http://www.sega-am.jp/	【営】10:00～24:00	☎0565-26-6777
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町12 ベルタウン 2F		【営】10:00～21:00	☎0598-26-7055
京都府	GAME's WiLL	京都市左京区一乗寺高槻町20-1		【営】10:00～24:00	☎075-711-1435
京都府	GAME'S MILK	宇治市大久保町北ノ山101-5	http://www.milk.uji.kyoto.jp/	【営】8:30～24:00	☎0774-44-5770
大阪府	チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F		【営】9:00～24:00	☎06-6357-6677
大阪府	チャレンジャー 京橋店	大阪市都島区東野田町5-1-19		【営】10:00～24:00	☎06-6135-7610
大阪府	アミューズメントスタジアム豊中	豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号		【営】10:00～24:00	☎06-6857-5700
和歌山県	ピタゴラスMQ	和歌山市加納319-1	http://pita-mq.com/	【営】10:00～24:00	☎073-472-3566
島根県	ゲームスポットハロウィン	出雲市渡橋町985-3	http://www.haroiapi.com/	【営】10:00～24:00	☎0853-23-0731
高知県	えの木	高知市旭町3-104		【営】10:00～24:00	☎088-825-3293
福岡県	モンキーハウス本館	福岡市中央区六本松2-6-7	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml	【営】10:00～24:00	☎092 731-0052
福岡県	サブカルチュア	筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル		【営】9:00～24:00	☎092-922-9010
長崎県	ゲームスポット大橋	長崎市大橋町7 17 森田ビル 1F～3F		【営】8:00～24:00	☎095-845-9619
熊本県	ゲームプラザ・ショールーム	熊本市黒髪5-4-62	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/	【営】10:00～24:00	☎096-343-9831
熊本県	SPOLA九品寺	熊本市九品寺5-10-15		【営】10:00～27:00	☎096-372-5700
鹿児島県	プレイシティ中央町店	鹿児島市中央町34-10		【営】8:00～24:00	☎099-252-8884
鹿児島県	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	http://hurricanekanoya.fc2web.com/	【営】24時間営業	☎0994-41-4188

ハイスコア通信

●ゲーム41（北海道）
『鋳薔薇』（2P）18,595,060：黒トマン:ALL/『首領蜂』（Cタイプ）32,778,890：マッハ峰師匠：2周ALL/こんな感じで北のスコアラーもガンバっております。

●ゲームファクトリーマグマ川越店（埼玉県）
『旋光の輪舞』関東大会に関わったすべての方に、土下座してありがとうを言いたいです。また、いろんなゲームで盛り上げられればと思います。今年もよろしくお願いします。

●トライアミューズメントタワー（東京都）
『式神の城Ⅲ』2台入荷予定です。1台はビデオ撮りできるようにします。ぜひ来てくださ～い。スコア申請もヨロシクお願いします!!

●大久保アルファステーション（東京都）
2月から3月にかけて新製品がめじろ押し！『式神の城Ⅲ』、『キン肉マン マッスルグランプリ』、『ソウルキャリバーⅢ』、『beatmania ⅡDX13』、『麻雀格闘倶楽部5』がどこよりもお得な設定で稼働予定です！ ぜひ、ご来店ください！

●ゲームスタジオ キューブ（東京都）
3月は『麻雀格闘倶楽部5』、『beatmania ⅡDX13』、『ソウルキャリバーⅢ』と新作が入荷します。どれも実績があるタイトルなので楽しみですね。

●マットマウスパートⅡ（新潟県）
スコアラーの皆さまいつもご来店ありがとうございます。一部のゲームはDVDでも録画できるようになりました。これからもプレイしやすい環境を作っていきたいと思います。今後もよろしくお願いします。

●ロングラン万代（新潟県）
この号が出るころには、『式神の城Ⅲ』が入荷しているはず……。シューティング初心者の方も、上級者の方も、楽しめることウケアイなので、ぜひ遊んでみてね!!
by定岡○二?!@メガネ

●ゲームコンドル 駒形本店（静岡県）
『北斗の拳』に『KOF XI』そして『エスプガルーダ II』も大好評稼働中です。もちろんそのほかにも格闘系からオールドまで幅広くラインナップしております。そろそろ春の新作も気になりますね。ぜひ一度コンドルへ：スタッフ一同

●ゲームブルース（岐阜県）
店の景品がだいぶん仕上がってきたと喜びの声をいただきました。この手の商店が近くに無いからかしら。フィギュア集めはただの趣味です。

●ゲームBOX.Q2（愛知県）
みんなそれなりにスコア活動を頑張ってます。

●ゲームカレッジ（愛知県）
3月11日に『ストⅢ3rd』、3月21日に『鉄拳5 DR』の闘劇予選開催します。ぜひ参加してください。当日先着16チームまで参加可能です。

●天野スポーツのゲームコーナー天野ゲーム博物館（愛知県）
天野ゲーム博物館は『グラディウス』シリーズも遠征のお客さまを待っています。また、『ダライアス』や『ダライアスⅡ』、『ロストワールド』、『怒』、『スペースインベーダー』白黒版、カラー版、『アルティメットエコロジー』ループレバーも元気よ。

●ゲームランドおにごっこ（三重県）
移転しました！ これからも、おにごっこを盛り上げてください！ 詳細は、下記アドレスでチェックしてください。
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=sushirow

●ピタゴラスMQ（和歌山県）
いよいよサクラ咲いたりする頃ですが、MQも入荷ラッシュの乱れ咲きいたしますよ～！ 今月の猛者：OGU@『エスプガルーダ II』561,162,452@初真セセリ目前で落とされた……orz

●ゲームスポット ハロウィン（島根県）
あざっスヽ(･∀･)ﾉ 今回も、CXC氏と拓朗先生がハイスコア出してくれました。あざっスッス！「ゴッツと一緒に『鉄拳』をやろ」の会より

●えの木（高知県）
ばくだ君、えの木来たらEX2やらんと、やり方忘れるで。TOR君も、やるモン無さそうやったね。

●ゲームスポット大橋（長崎県）
いよいよ『闘劇'06』が始まりましたね。当店の開催タイトルは3月18日（土）の『GGXX SLASH』と3月25日（土）の『KOF XI』です。皆さまの参加を待ってま～す！

●プレイシティ中央町店（鹿児島県）
今年もよろしくお願い致します。『クイズマジックアカデミー3』や『ギターV2』『ドラムV2』の店内スコアバトルなどで盛り上がっています。『麻雀格闘倶楽部5』も近日入荷致しますので、ぜひ遊びに来てくださいね。 大迫

●電脳遊園地 ハリケーン鹿屋店（鹿児島県）
格ゲーも盛り上がり、古豪シューターも復活、『形意拳』が意外にも高校生の支持あり……何か変な月でした。新作も入る予定です。ゴーストさんも頑張って『メタルスラッグ2』をカンストしてください（笑） byO

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～

ただゲームを遊ばせるだけのゲームセンターではない。
スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ。

天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館

■ 住所：愛知県西尾市高砂町41
■ TEL：0563-56-2670
■営業時間：9:00～24:00

名鉄西尾駅より徒歩5分で、駅から近いし、駐車場もあるし、毎日全国から遠征者が来てくれる店です。テレビ、ラジオ、雑誌などの取材にも来ていただいており、レトロゲームの台数では全国でもトップです。『ダライアス』や『ダライアスⅡ』があるのも当店よ。

当コーナーではハイスコア集計店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名 ○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名 ○サンプルとして店舗のスコアを10項目 ○お店のPR文、以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。
あて先 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店募集」係

今すぐ買える!!

アルカディアエクストラ

バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売されたアルカディアエクストラの中から、すぐに購入可能なものをチョイス！　なお、ここに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

ARCADIA EXTRA Vol.30
鉄拳5 DARK RESURRECTION 攻略本 拳魂一擲

価格：1,554円(税込)
雑誌コード：61953-87

今作で追加された新アイテムを余すところなく紹介！　攻略では新キャラ三人の全技を写真付きで解説しているほか、全キャラの新技や立ち回り、空中コンボまで掲載している。付録DVDには闘劇連覇を狙う韓国の最強決定戦を収録。そして読者プレゼントでは、なんと応募者全員に特別称号をプレゼント！　このチャンスを逃すな！

ARCADIA EXTRA Vol.28
THE KING OF FIGHTERS XI CONQUEROR'S GUIDE

価格：1,449円(税込)
雑誌コード：61953-71

タイムリリースキャラを含む全キャラを徹底攻略! セービングシフトやドリームキャンセルなどのシステムも詳細に解説。本作を遊び尽くすためには必携の一冊といえよう!!

ARCADIA EXTRA Vol.26
GUILTY GEAR XX SLASH BEAT ENCYCLOPEDIA

価格：1,449円(税込)
雑誌コード：61953-66

全キャラクターの技表や対戦攻略はもちろん、各種データを網羅！　新キャラである聖騎士団ソルやA.B.Aの描き下ろしイラスト、初公開となる設定原画も掲載しているぞ。

ARCADIA EXTRA Vol.25
THE IDOLM@STER PLATINUM ALBUM

価格：1,600円(税込)
雑誌コード：61953-61

多数の描き下ろしイラストを、キャラデザの窪岡先生が担当！　完全アクセサリーリストやコスチュームリスト、設定資料も充実!! プロデューサー必携の書といえるだろう！

ARCADIA EXTRA Vol.23
アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦 魔導の夜明け

価格：1,575円(税込)
雑誌コード：61953-56

プレイヤーキャラのルーツを紐解く書き下ろしストーリーに加え、全カード解説&全カード開発コメントなどを収録！　Utakata氏による【ワルキューレゼロ】も付いているぞ。

ARCADIA EXTRA Vol.22
NEOGEO BATTLE COLISEUM MASTER GUIDE

価格：1,554円(税込)
雑誌コード：61953-57

全技の写真付き解説に加え、攻略・研究に欠かせない技数値データも完全収録。設定原画やエンディング集など、貴重な資料も満載でお届けするぞ！

ARCADIA EXTRA Vol.20
鉄拳5 攻略本 質実剛拳

価格：1,659円(税込)
雑誌コード：61953-17

勝つための対戦攻略からゲームシステムの詳細な解説まで、320ページの大ボリュームで完全収録。アルカディア300日におよぶ記事の集大成！

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

書店での購入方法

アルカディアエクストラが見付からない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかることなく店頭で商品を受け取ることが可能です。

定期購読のご案内

近所の本屋さんでアルカディアが見付からない！　そんなときは定期購読をご利用ください。確実に手に入れることができます。ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。(1冊650円×年間12冊=7,800円)+(80円【送料】×年間12冊=960円)=8,760円。

詳しくは右記お問い合わせ先までご連絡ください。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(http://www.enterbrain.co.jp/)から、エンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊誌Webサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、cs@eb-store.com までお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンターブレインストア
メールアドレス　cs@eb-store.com
お申し込みの詳細はWebサイトにも掲載しておりますので、そちらも併せてご覧ください。

カスタマーサポート(お電話によるお問い合わせ)
電話番号:0570-060-555

猿渡編集長の

第十九回　「ホンキを出して」

房総ゲーセン狂騒曲

校了当日に担当編集の迷惑を顧みず、「今回のネタはショーのリポート!」と主張した猿渡編集長。果たして今回のショーにそこまでする価値はあったのか!?

猿渡「Amusement EXPOに行ってきました」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、締め切りをぶっちぎった原稿じゃな」
猿渡「ひとまず幕張メッセが家から近いとはいえ、完徹～ショー取材～予算打ち合わせ～原稿執筆ってくらいハードなので、割と支離滅裂だったりします」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、その勢いで今回のショーをブッた切ってほしいものじゃな」
猿渡「まぁ、それほど勢いに関係無く、ショーの初日は例年通りの雰囲気でしたね」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、一番期待外れだったゲームはどれじゃ?」
猿渡「いや、期待外れってほどのモノは無いですよ。毎回、それほど過剰な期待はしてないですしね」

●

というわけでAmusement EXPOです。速報は6ページから始まるリポートをご覧いただくとして、ここではザックリと雑感を語ってみたいと思います……。

ぶっちゃけた感想としては、割と即戦力的な新作が多かったかな、という感じです。噛み砕いていえば、プレイヤー層やターゲットが分かりやすい作品が多かった感じです。

例えば『クイズ機動戦士ガンダム 問・戦士』などはガンダムファン。シューティングも、キャラクターの魅力に思わず食い付きそうな『ピンクスウィーツ～鋳薔薇それから～』や『トリガーハート エグゼリカ』。ライト層には『タッチでズノー』や『投球王国ガシャーン』が受けるでしょう。

特筆すべきはこの『タッチでズノー』と『投球王国ガシャーン』の2作品。大型モニタに多点認識を可能にしたタッチパネルを用いたゲームで、そんな技術論なんかどうでもよい一般層に遊ばれそうなタイトルです。

元来こうした最新技術は、割とマニアックな作品の、込み入った新システムから導入されていく傾向があります。しかし、そこをパーティー要素の強いライト指向ゲームに持ってきたことは高く評価できます。

近年、技術の進歩とゲームの高難度が良くも悪くも正しく比例してしまっていました。それが質の向上に結びつきつつも、初回プレイ時のハードルを高めてしまっていたことも否めません。それによるゲーセンの収益傾向は、繰り返しプレイされるための客単価は高くなっても、顧客数自体が目減りしている、という意見もあります。しかし『タッチでズノー』や『投球王国ガシャーン』は、新しい技術だから可能になった「楽しさ」をそのまま素直に表現した、ゲームらしいゲームといえます。

ライト層向けだからといって、ヘビーなプレイヤーに向いてないか、といえばそんなことはありません。最近では、ゲームをマニアックに探求できる魅力は高まっていますが、少々忘れかけていたゲーセンでの楽しさを呼び起こせる……そんなタイトルとして、多くの人々に遊ばれてほしいものです。

次号予告

予選総括

決勝大会への切符をかけた闘いもいよいよ佳境! みんなが注目しているプレイヤーの動向はいかに!? 最新の対戦情勢と共に激戦の様子をアルカディアならではの視点でリポート!!

心沸き立つ桃色情報!

- 三国志大戦2 (セガ)
- SOULCALIBURⅢ ARCADE EDITION (ナムコ)
- 鉄拳5 DARK RESURRECTION (ナムコ)
- 機動戦士ガンダム 0079 カードビルダー (バンプレスト)
- METALSLUG6 (SNKプレイモア／セガ)

ほか掲載タイトル多数!

次号5月号は 2006年3月30日(木)発売予定
予価650円(税込)

※内容は予告無く変更することがあります

投稿募集

メールでの投稿あて先

- ■アフロ文字ネタ投稿 afro@arcadiamagazine.com
- ■アフロイラスト投稿 afro_cg@arcadiamagazine.com
- ■魔導ジャーナル投稿 avalon@arcadiamagazine.com
- ■おしゃれ魔女 猛者and通信投稿 mosa@arcadiamagazine.com
- ■ハイスコア全国集計 hi_score@arcadiamagazine.com
- ■そのほか店舗に関する募集あて先 location@arcadiamagazine.com
- ■ゲーパロ館 dohjin@arcadiamagazine.com
- ■そのほかのコーナーへの投稿 post@arcadiamagazine.com
- ■WWW管理者あて webmaster@arcadiamagazine.com
- ■アルカディアに関する問い合わせ先 arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

たくさんの投稿をお待ちしています!
5月号(2006年3月30日発売号)への投稿は締め切りました。
6月号(2006年4月29日発売予定号)への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

6月号／3月20日(月)必着
7月号／4月17日(月)必着

編集後記

●『鉄拳5 DR』の攻略本「拳魂一擲」が、ようやく発売。DVDに収められている韓国勢同士のトーナメントは、すべてのアーケードゲーマーに見ていただきたい。「北斗の拳」を見た後に腕立て伏せをしたくなることくらい確実に鉄拳がしたくなるはずだ。ムック制作の激烈な進行は、彼らの熱気にあてられ、その勢いだけで乗り切った感すらある。野試合まで見て最も強く感じたのが、彼らは本当に楽しんで鉄拳をしているということ。見ていて楽しい、対戦したいと思わせてくれるプレイばかりだった。そして彼らもまた、日本のプレイヤーと対戦したいと思っている。次の機会は、闘劇'06FINALという特別な舞台だろう。ムックを読みつつ、その日を心待ちにしていてもらいたい。（上野）

●「まぁ、あそこで負けとかなきゃね」というのは言い訳ですが、マジで負けました。ってのは2/11放映の某TV番組出演の件。ただ当日になって初めて3Dで7ボタンのゲームだって知ったんですよね。（猿渡）

●AOU2006を明日に控え、ビデオゲームの出展作リストを見る。寂寥感が漂うのは否めないが、コアなタイトルはちゃんとある。最近はプレイヤーを囲い込むタイトルが多いから、これはこれでいいのかな。（杉田）

●Q.プレゼントに当たる秘訣は？　A.俺が教えてほしいぐらいだがwアドバイスなら。当たり前だが、必要事項はすべて記入。文字は【楷書】で書く。うまい下手は関係無い。他人が読める文字を書くことが重要。あとは運頼みさね。（霜田）

●96年に新声社に入り、ゲーメストに配属されてから99年の廃刊→アルカディア創刊も含めて10年経ちました。まあ、いろいろありました。とりあえずサヨナラです。皆さんお世話になりました。（マッスル北裏）

●この本を作っている真っ最中、バチャっ子にはおなじみのビートライブカップが行なわれた。『VF4』シリーズ最後を飾るにふさわしい激戦だったようですが、仕事が忙しくて行けず……。（イタキョ～）

●空き時間があると、記事ネタを探すため（？）『北斗の拳』を研究する日々。新作かつ行動の幅が広いので、調べるたびに新ネタが……まだまだ底は見えません。闘劇もあるし、極限までやり込んでみては？（河野）

●ついに完全版カードリストを公開できた『GCB』。盛り込みたい情報が多過ぎて、しかもいずれも重要だと判断したため、ちょっと小さくなってしまってゴメンナサイ……。でもきっと役に立つハズ！（まこ～る）

●闘劇'06予選も残すところ3月のみ。今回は複数のタイトルで出場権を決めた人が多く、今回こそ「2タイトル制覇」が見られるかも知れませんね！　すでに出場を決めている人も、別種目を狙ってみては？（&ぅ）

●ついに発表された『三国志大戦2』。発売はまだ先ですが、今から期待で胸がいっぱいです。続報が入り次第アルカディア本誌で紹介していくので楽しみに待っていてください!!（『2』までには覇王になりたいおじゃる）

●先月と今月の『WCCF』のインタビューを終え、プレスボタンを押さないようにしてみた。感想としては、意外に点を取られない、といった感じ。もうちょっとやり込んでみるかな。（カードビルダー始めました野口）

●『マリオカート』の記事が一段落。アイテムを使った「はちゃめちゃ対戦」のイメージが強いですが、実はカートの操作感覚がかなり気持ちいい！特に150ccは、ドラゲー好きにこそプレイしてほしいです。（岸）

●この3月はBEMANIトップランカー決定戦に、稼働予定の『DistorteD』と、音ゲーファンにはたまらない月になるのでは？　本誌のビート・レイジング内でもいろいろ動きがありそうなので、ぜひご注目を。（花澤）

●Ver1.12が稼働したばかりだというのに、もう『2』だなんて！　向かいにいる担当編集者の方向から「象兵」とかいう単語が聞こえてくるのが気になって仕方ありません。早く見たいです『三国志大戦2』。（及川）

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート **0570-060-555**
（土・日・祝祭日を除く 12:00～17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　野田 稔
■編集長　猿渡 雅史
■アートディレクター　大里 浩二（株式会社THINKS NEO）
■副編集長　杉田 哲朗
■デスク　霜田 和人
■編集スタッフ　北裏 裕章／伊丹 恭／河野 淳一／野口 晶／安藤 慶祐／高橋 誠／小沢 正／上野 真嗣／岸 俊行／花澤 貴宏／及川 司
■編集協力（五十音順）　age／ASANO=C／飛鳥／伊勢猫／MVP／OYZ／カイゼルちくわ／KYO／極限堂／閃屋／GrayZone／来栖／京城／ケンちゃん／小山 祥之／C・LAN（トリスター）／庄司卓／書記／新丸一／ずるずる／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／垂れ／ちゃっきー／トモノブ／袴田 直樹／パチ／ハメコ。／福田柵太郎／三重県の山本さん／ミスター／矢永／ラオウ／レナト
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／安井 朋美／大渕 重敬（株式会社THINKS NEO）
■タイトルロゴ&表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■制作協力　藤原 城嗣／株式会社ヘッドルーム
■フォトグラフ　小森 大輔／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光（Studio T）
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井 神／オイコ／閃屋 斉藤コーキ／saxyun／堤利一郎／ムドウ
■業務部　青木 孝道／割石 芳司
■営業部　後藤 剛／堂前 秀隆／中村 宣忠／廣原 洋祐
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子
■編集総務　須藤 史紀／高木由美子／山内ユリコ

月刊アルカディア 4月号［No.071］ COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.071

第7巻 第4号 通巻第71号 平成18年4月1日発行（毎月1回1日発行）　雑誌11547-04

■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555（代表）
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/　e-mail post@arcadiamagazine.com

■印刷所：凸版印刷株式会社

お詫びと訂正

●アルカディア1月号（No.68）の6ページ、アルカディア3月号（No.70）の54ページ、闘劇魂Vol.2の113ページの各「闘[illegible]」になります。[illegible]「KO-HATSU（コーハツ）（松井 力）」になります。

●[illegible]紹介にて「三国志大戦」が設置されているとありますが、正しくは設置されておりません。

[illegible]

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は66ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は下記の該当掲載タイトルの[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア4月号[No.71]アンケート対応番号

1 AOU2006 アミューズメント・エキスポ 潜入調査報告書
2 機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ
3 バーチャファイター5
4 WAR of the GRAIL
5 ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション
6 ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン
7 タイムクライシス4
8 闘劇予選リポート
9 BEMANIトップランカー決定戦Archive
10 beatmaniaⅡDX 13 DistorteD
11 機動戦士ガンダム0079 カードビルダー
12 アーケードニュースアナライズ
13 アルカディアデータベース
14 日本縦断ゲームセンターマップ
15 読者プレゼント
16 式神の城Ⅲ
17 メタルスラッグ6
18 鉄拳5 DARK RESURRECTION
19 北斗の拳
20 Quest of D Ver.2.02 護符の継承者
21 キン肉マン マッスルグランプリ
22 ギルティギア イグゼクス スラッシュ
23 エスプガルーダⅡ
24 マリオカート アーケードグランプリ
25 ベースボールヒーローズ
26 超ドラゴンボールZ
27 アンダーディフィート
28 ザ・キング・オブ・ファイターズ XI
29 アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦
30 サムライスピリッツ 天下一剣客伝
31 ネオジオバトルコロシアム
32 WCCF ヨーロピアンクラブス 2004-2005 Ver.1.1
33 メルティブラッド アクトカデンツァ
34 ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
35 三国志大戦2 & 三国志大戦 乱世の群狼（Ver.1.12）
36 太鼓の達人8
37 QUIZ機動戦士ガンダム 問・戦士
38 ビート・レイジング
39 アイドルマスター
40 スクール特集
41 セガイベント告知・小倉優子グラビア
42 プライズワンダーランド
43 KOFッ子プラネット
44 アルカディアフロンティアーズ
45 愛のゲーパロ館へようこそ
46 設定資料集
47 アーケードゲームライブラリー
48 猛者通信ドス龍
49 VGMラボ
50 ゲームセンターイベントリスト
51 アルカディアクーポン
52 ハイスコア全国集計
53 既刊ムック告知・通販案内
54 次号予告
55 房総ゲーセン狂騒曲
56 編集後記・奥付

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 会社員
14 自営業
15 主婦
16 フリーター
17 無職

アルカディア No.71

アンケートはがき

P.200にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1.面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			
	番号			

Q2.興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			
	番号			

Q3.興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号		番号		番号		番号		番号	

Q4.よく行くゲームセンターの名前と住所（市郡区まで）を教えてください。

A4.[　　　　　　]都道府県[　　　　　　　　　　]市区町村

ゲームセンター名[　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　]

Q5. 今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えてください。

A5.（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

Q6.「AOU2006 アミューズメント・エキスポ 潜入調査報告書」へのご意見、ご感想を教えてください。

A6.（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

Q7. AOU2006 アミューズメント・エキスポの出展作で、最も興味のあるタイトルを教えてください。

A7.（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

Q8.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A8.〔　　　　　〕ページ〔　　　　　　　　　　　　　〕さんの投稿

自由欄〔　　　　　　〕都道府県　P.N〔　　　　　　　　　　　　〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)

Printed in Japan　凸版印刷

雑誌 11547-04

4910115470468
00619